9 GB DVD

The Sims s příměsí erotiky
SINGLES v češtině

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

# DOUPĚ

Exkluzivně

## Scarface
### The World is Yours
První dojmy ze žhavé španělské půdy

## Jarní hity
Tomb Raider: Legend
Call of Cthulhu
Commandos Strike Force
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

SOUTĚŽ O 20 HER
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
RISE OF LEGENDS

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Nejlépe hodnocená hra roku 2006 v naší recenzi

www.doupe.cz
cena: 99 Kč (139 Sk) 4/2006

9 771214 919013 04

Magazín všech hráčů
Doupě 4/2006

# COMMANDOS
## STRIKE FORCE



**UDEŘ RYCHLE. UDEŘ PRVNÍ.**

www.CommandosStrikeForce.com

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

PC DVD ROM

PlayStation 2

CENEGA

PYRO STUDIOS

eidos

Commandos © 2006 Pyro Studios SL. Published by Eidos Interactive Ltd. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. „PS FAMILY LOGO" and „Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz

# Když se všichni hádají

Slýchávám to ze všech stran; od hráčů, kolegů i lidí z branže. Kmotr získal takové a tam zase jiné hodnocení. „Nejsou objektivní, vždyť hra má dost a dost chyb, auta se nedají řídit atd.", říkají jedni. „Ne, naopak, Kmotr není natolik špatný, jak všichni tvrdí," oponují druzí. Kde je pravda? Mám pocit, že o ni ani zdaleka nejde.

Nejde o nic výjimečného. Každý měsíc si herní veřejnost najde téma, které dokáže prolomit ledy a spojit v rozsáhlou diskusi i hráče, jež se nikdy předtím nepotkali. Když jsme v minulém čísle recenzovali herní verzi Kmotra, ani jsme netušili, jaká vlna polemik a dohadů se kolem ní rozprostře. Právem by si tak mafiánské GTA zasloužilo ocenění „nejdiskutovanější hra měsíce", pokud bychom jej v Doupěti udělovali. Ale bez ohledu na význam jednotlivých diskusí, použité argumenty i pouhé subjektivní postřehy, vše ukáže sám čas. O kvalitě hry si udělá obrázek každý z vás po jejím zahrání, o skutečném úspěchu promluví až čísla prodejnosti. Dnes bych chtěl poděkovat Bethesdě za její Oblivion, který stereotypní diskuse utnul. Nerad přiznávám, že jednu novou opět započal.

Kmotra si přesto nedovolím opustit. Minimálně z důvodu, že jeho uvedení na český trh provázela podařená launch party české pobočky Electronic Arts, na kterou slyším ze všech stran (zejména od kolegů Honzy Morkese a Martina Zavřela) pouze chválu. Nezbývá mi, než jim věřit. V době, kdy si zbytek redakce užíval mafiánského prostředí jedné nejmenované restaurace, jsem já seděl na pobřeží Středozemního moře a chystal se na odhalení akční (a shodně mafiánské) hry Scarface, která má s Kmotrem až nebývale mnoho společného. Nebudu ale předbíhat, protože vše podstatné vám odhalí krátká reportáž i detailní popis hry – obojí hledejte mezi preview. Dopředu jen prozradím, že pokud jste považovali GTA za nekompromisní hru, která odbourává veškerá tabu, Scarface jde ještě dál.

Definitivně už ale odbočím od světa mafiánů. Hojně diskutovaná byla v poslední době také problematika digitální distribuce her. Padlo množství odvážných tvrzení, rádoby-pravd a spekulací. Náš čtyřstránkový speciál vyvrací nesmysly a poodkrývá skutečný význam digitální distribuce i její očekávaný vývoj. A pokud snad opustíme i diskutovaná témata, Doupě stále nabízí chutnou porci recenzí – vedle obálkového Oblivionu například první české recenze dlouho odkládaného Call of Cthulhu, Tomb Raider: Legend, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers a dalších PC pecek, jimž sekundují konzolové hity Onimusha 4 a Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King.

*Kamil Gric, šéfredaktor*

---

### JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

### 3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici či v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

### SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

**10** Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

**9.0** Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

**8.0** Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

**7.0** Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

**6.0** Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

**5.0** Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění, jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

**4.0** Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

**3.0** Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

**2.0** „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

**1.0** Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

54 The Elder Scrolls IV: Oblivion


3 Editorial
4 Obsah
5 Redakční stránka

**Herní zážitek měsíce**
6 The Elder Scrolls IV: Oblivion

**Speciál**
8 Pravda o digitální distribuci her

## LOADING

**Novinky**
14 Rainbow Six: Vegas
15 The Grim Adventures of Billy & Mandy
16 Stranglehold
17 Rise of Legends
18 Superman Returns: The Videogame
19 MicroMachines V4
20 Loki
21 Far Cry Instincts: Predator
22 Doba ledová 2
23 Age of Empires: The War Chiefs
23 Cossacks II: Battle for Europe
23 Black & White 2: Battle of the Gods
23 The Movies: Stunts & Effects
24 Europa Universalis 3

15 TOP 10

16 Nostalgie
17 Na co se těší…
19 Na webu
22 Jazykový koutek
25 Jízdní řád
26 Bleskem ze světa her
27 Byznys
28 Pavlač

## PREVIEW

30 Scarface
34 Dark Messiah of Might and Magic
38 Heroes of Might and Magic 5
40 Hitman: Blood Money
42 Tourist Trophy
43 Dirge of Cerberus
44 Resident Evil: Deadly Silence

**Téma čísla**
46 Hravé Japonsko

## PC RECENZE

**Recenze**
54 The Elder Scrolls IV: Oblivion
58 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
60 Tomb Raider: Legend
64 Commandos: Strike Force
66 Championship Manager 2006
68 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
70 Dungeons and Dragons Online
72 Etrom
74 Übersoldier
77 Scratches
78 Loco Mania
79 Act of War: High Treason
80 CSI 3: Dimension of Murder
81 Ford Street Racing

**Budgety**
82 Za pakatel

## KONZOLOVÉ RECENZE

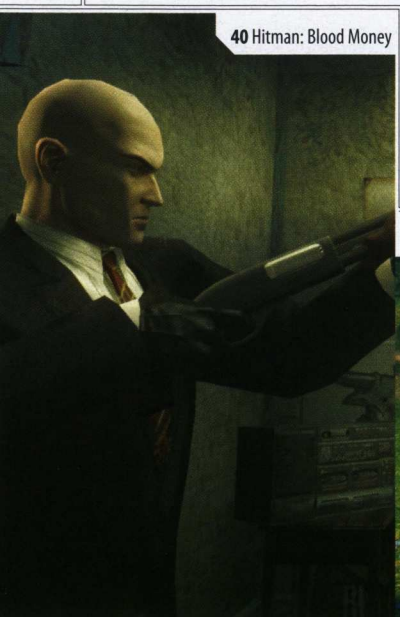
**Recenze**
84 Onimusha: Dawn of Dreams
86 Dragon Quest: The Journey of the Cursed King
88 Fifa Street 2
89 Daxter
90 Singstar Rocks!

**Budgety**
91 Za pakatel

## BONUS ZONE

**Rubriky**
94 Začínáme hrát, díl 9.: Opakování
96 Naostro: Slavomír Pavlíček
98 Freehry
99 Herní servis
100 Progaming
101 Hry na mobil
102 Komentář: Hry a umění, jde to dohromady?
103 Hráčův rádce: Středověké hry
110 Listárna
112 Obsah CD/DVD

**Hardware**
104 Novinky
105 TEST: Leadtek GeForce 7300 GS
106 TEST: Reproduktorové sestavy a sluchátka
109 Zatopte si pod kotlem!

40 Hitman: Blood Money

38 Heroes of Might and Magic 5


**Doupě** – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

**PUBLISHER**
Michal Politzer

**REDAKCE**
**Šéfredaktor:** Kamil Gric
**Zástupce šéfredaktora:** Jan Morkes
**Stálí spolupracovníci:** Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

**Jazykový korektor:** Zdeněk Dan

**Art director:** Martin Daněk
**Obálka:** Martin Daněk
**Asistentka redakcí:** Gabriela Gubíková

**VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING**
**Produkce:** Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věžchová
**Sazba:** Veronika Chadzipolichronisová, Michal Bártů, Jan Cága, Pavel Junk
**Manažer distribuce:** Zbyněk Tkadlčík
**Manažerka marketingu:** Eva Sedláková

**PŘEDPLATNÉ**
casopisy.cpress.cz
**Předplatné pro ČR**
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
**Předplatné pro SR**
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

**ADRESA REDAKCE**
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

**INZERCE**
**Produktový manažer:** Alexandra Poláková

**Computer Press Praha**
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
**Computer Press Brno**
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
**Computer Press Ostrava** Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
**Computer Press Bratislava**
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
**Foreign Contatcs**
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

**VYDAVATEL**
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.


(c) Computer Press, a. s.

# KDO TO MÁ NA SVĚDOMÍ

## Skandální odhalení redakčních vyvolených

**KAMIL GRIC,** šéfredaktor

Měsíc vzestupů a pádu, kdy je člověk jednou nahoře a jednou zase dole – jako na horské dráze. Takový byl můj březen 2006. Na jedné straně plný opojení z výletu do španělské Marbelly, na straně druhé znepříjemněný přehršlem situací, které ubíjely zdravého ducha i tělo. Do dalších měsíců si přeji jediné – více klidu a příjemné počasí, abych konečně mohl začít pracovat i mimo kancelář.

TOP 3
1. Španělský ráj a útěk před povinnostmi
2. Sympaťák s číslem 47 navštívil redakci
3. Opětovné odstartování kariéry amatérského squashisty

**HONZA MORKES,** zástupce šéfredaktora

Každý měsíc mě fascinuje, jak při pohledu zpět marně přemýšlím, co jsem vlastně dělal. Utíká to strašně rychle a navíc se do situace stále častěji vkládá skleróza. Naštěstí máme skvělý redakční systém, v němž všechny informace najdu. Takže malý moment… hrál jsem Loco Maniu a HOMAM 5?! Sakra, preview! Omluvte mě…

TOP 3
1. Světlo, teplo, sluneční paprsky aneb likvidujeme zimní deprese
2. HOMAM 5 – nebezpečně návyková záležitost
3. Mentální příprava na upgrade PC

**MARTIN ZAVŘEL,** vedoucí konzolové sekce

Herní sezóna 2006 je v plném běhu: tituly jako Far Cry Predator, Tomb Raider Legend, Oblivion či Onimusha: Dawn of Dreams nastavují pro zbytek roku hodně vysokou latku. Na tohle období se vždycky těším – přichází ideální čas trávit deštivé víkendy u monitorů a HD televizorů!

TOP 3
1. Film V jako Vendeta
2. Tomb Raider Legend
3. Soundtrack filmu V jako Vendeta

**MICHAEL STERN,** vedoucí sekce Loading

Březen mě opět dokázal přesvědčit o výhodách konzolí. Pokud na PC existuje riziko nekompatibility a odchodu komponent do věčných lovišť, tak se ti neřádi jednoduše sbalí a odkráčejí tam v tu nejnevhodnější chvíli. Takže místo abych teď hrál TES: Oblivion, hřeje se na harddisku starého záložního počítače prastarý Stonekeep. Ale kromě grafiky to ani není tak velký rozdíl! :-)

TOP 3
1. Emocionální kolaps u filmů Johna Woo
2. Otevření Ahn'Qiraj ve World of Warcraft
3. Šestý díl Harryho Pottera

**MICHAL ACLER,** vedoucí sekce CD/DVD

Počasí na potvoru, kde jinde trávit březen než u nějaké dobré hry? Alespoň u mě tomu tak bylo. Navíc jsem si konečně dopřál nové PC, takže dávám alespoň na čas sbohem iritujícímu škubání a cukání u nejnovějších her.

TOP 3
1. Nové PC
2. ZNC v Apollu
3. Tony Hawk's American Wasteland

**ALAN JARRAR**

Hudební hody minulého měsíce pro mě v žádném případě neskončily. Těsně po nákupu lístků na koncerty Stinga a Red Hot Chilli Peppers ohlásili svůj koncert v Praze rockoví Guns N´ Roses a Sting zavítá v červnu i do Bratislavy. U ničeho z toho nemůžu chybět, proto veškeré moje investice směřují k hudebním radovánkám letošního léta. Příjemné herní rozptýlení mi však přinesla hororová adventura Scratches, ke které se v nejbližší době s chutí vrátím.

TOP 3
1. Sting v Bratislavě a Guns N´ Roses v Praze
2. Absinth párty u Oty!
3. Páteční squash za 50 Kč

**DAVID SLÁMA**

Těšil jsem se už opravdu dlouho a nakonec se i dočkal – Oblivion je tu a s ním i cesta do věčného zapomnění. Ještě před tím byl čas na laškování s jinými RPG, ale teď už je můj osud zpečetěn.

TOP 3
1. The Elder Scrolls 4
2. Oblivion :-)
3. Nějakým zázrakem mě od hraní odtrhli,

**TOMÁŠ VRÁNA**

V tomto čísle jsem usedl do jednoho ze svých Fordů a vydal se střemhlav do boje proti nacistickým pohlavárům. Co se reálného života týče, Forda nevlastním a žádné nacistické pohlaváry bohudík neznám. Ve zkratce to znamená, že je konečně jaro a mně začíná v hlavě kvést o kolečko víc.

TOP 3
1. Přemýšlení nad tím, jak nejrychleji zbohatnout
2. Sportka nevyšla
3. Zrušení objednávky luxusního domu, jachty a bazénu

# HODNOCENÍ REDAKCE!

**LOKALIZACE**
**8/10**

A jsme doma! Po všem tom představování světového, lokálního i procesuálního kontextu jsme konečně zavítali do redakce. Nové redakce, protože Computer Press byl těsně před startem Doupátka nucen expandovat a kromě jedné z okrajových částí Brna rozšířit své državy i do centra (ne, náš požadavek, že chceme v redakci minimálně tři dungeony s tím v žádném případě neměl nic společného). Ale jsme rádi – shánět uprostřed noci prostředky k přežití (potraviny, trenéry pro postup na vyšší úroveň, lékárničky) je v centru mnohem jednodušší.

**GRAFIKA**
**7/10**

Nechtěli jsme se po nikom opičit. Richard Garriot si už jeden středověký hrad postavil a být druzí nás nelákalo. Proto jsme zvolili taktiku splynutí s davem. Technické zpracování redakce tak neurazí, ani nenadchne. Textury jsou poměrně nenáročné, speciální efekty (až na solidní půlkruhový oblouk vprostřed budovy) nevedeme.

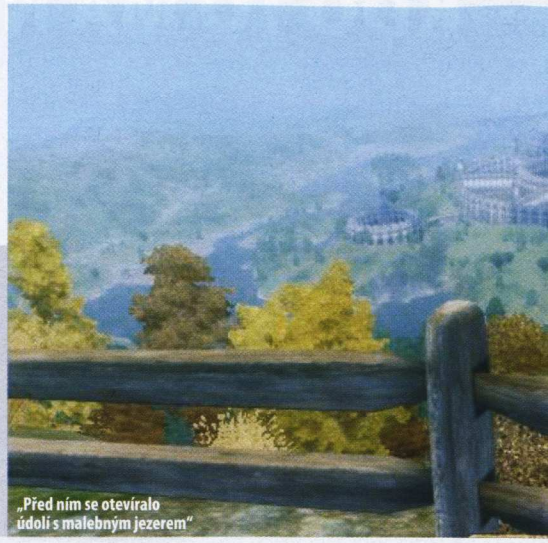
**HRATELNOST**
**9/10**

Největší kouzlo Doupěcího sídla se skrývá v nejdůležitějším aspektu – hratelnosti. A to není řeč o několika různých koncích (rozumějte východech). Hned před hlavním vstupem do budovy si postavy s nižší obratností zvrtnou kotník na rozbitých dlaždicích. Následuje zábavná mezihra „překonej vstupní zámek", která ani se správným klíčem není tak jednoznačná. Dvé další brány ověří vaše zlodějské schopnosti a to ani nechtějte vědět, co vás čeká uvnitř…

# WOW

## NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE

Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.



„Před ním se otevíralo údolí s malebným jezerem"

# The Elder Scrolls 4: Oblivion

## Epické dobrodružství s nebývalou mírou svobody

Voda líně kapala z hrany zamřížovaného okna. Llyaran už dávno přestal vnímat jízlivé poznámky spoluvězně z protější cely. Líně počítal dny, nesnažil se rozpomenout si, jak a proč se do vězení vlastně dostal. Mladý Dunmer byl daleko od rodné země temných elfů. Neměl skončit takhle.

Llyaran si nepřítomně pohrával s okovy visícími ze stropu. Byla hluboká noc, ale on nemohl spát. Ve vzduchu bylo cosi divného. Zvláštní ticho rušilo jen nepravidelné kapání vody. A pak kroky. Blížily se, doprovázeny několika hlasy.

„Moji synové jsou mrtví."

„To není jisté, pane, víme jen, že na ně zaútočili."

„Jsou mrtví, vím to."

Několik postav přišlo k Llyaranově cele. Nic nedávalo smysl, prý by tam vůbec neměl být. Ale postarší honosně oblečený muž mladíka poznal. Říkal cosi o vizích, o údělu mladého elfa, o hodině své smrti. A byl to samotný imperátor Uriel Septim.

Tajné dveře skrývaly potemnělou chodbu vedoucí do útrob paláce. Prý cestu ven, na svobodu. Llyaran neváhal. Nechápal nic z toho, co se děje, ale zdálo se, že se takto může dostat pryč. Na ničem jiném nezáleželo. Nechal oči přizpůsobit chodbě tmavější, než byla jeho cela, a následoval skupinu.

Po pár krocích se od stráží ozval hluk. Dříve, než se mladík rozkoukal, leželo na zemi několik mrtvých zabijáků a kapitánka stráže. Imperátor se zbylými dvěma muži pokračoval dál, zapadly za nimi dveře a Llyaranova cesta na svobodu skončila.

Elf se rozhlédl. Dlažba byla místy rudá krví, mezi těly se povalovaly zbraně. Překrásná katana kapitánky bila do očí. Umně vyvedená čepel zrcadlila tu trošku světla, která se do místnosti dostala. Llyaran po zbrani sáhnul. Právě včas, aby se postavil krysám, co se vyhrnuly z díry ve stěně. Naděje na útěk ještě nezemřela.

> Svět se zatočil a s ním i elfova hlava a žaludek. Dokončil krok a stanul v pekle

„Nechal oči přizpůsobit chodbě tmavější, než byla jeho cela, a následoval skupinu"

Llyaran bázlivě vešel do jeskyně. Na zemi se povalovaly kosti zvířat, ale i těch, co se vydali touto cestou a neuspěli. Elf polknul a chytil katanu o něco pevněji. Pomalu procházel místnost a rozhlížel se kolem. U jedné kostry našel luk a toulec šípů – tušil, že je bude moci brzy vyzkoušet. Neměl moc chuti si další krysy pustit k tělu blíž, než bude nutné. Nemluvě o jiných kreaturách, které může potkat.

Mladík se snažil našlapovat potichu; pokud si všimne nebezpečí dřív, než ono jeho, může snadno vyzkoušet, jak přesně umí střílet z luku. A taktika fungovala výborně. Po několika mrtvých krysách si začal Llyaran být jistý, že se z vězení dostane. Sebejistě likvidoval krysy a pokračoval hlouběji do jeskyně.

Další dvě krysy se na elfa vrhly, že sotva stihl tasit katanu. Docela se podivil divokosti útoku, přerostlí hlodavci vypadali, jako by před něčím utíkali. A pak se zpoza rohu vynořil člověk. Ne člověk, ale shnilé torzo, děsivě se kolébající přímo na Llyarana. Mladík se lekl tak, že zakopl a spadl na záda. Jen před sebe natáhl ruku a vykřikl. A z ruky vyšlehl ohnivý záblesk, jenž se zaryl do zkaženého masa. Mladík se usmál – ani základy magie nezapomněl.

Pokračoval v cestě a podle nálady střídal prostředky, jakými zabíjel monstra. Pomalu si zvykal na přítomnost nebezpečí a piloval své reflexy. Netrvalo dlouho a znovu narazil na imperátorovu družinu. Šel s ní jen chvíli. Vrahům se podařilo nachystat důmyslnou léčku. Vrhli se na stráže, Septim s Llyaranem na moment osaměli. Krátkého okamžiku vládce využil, aby na mladíka vložil velké břemeno – svěřil mu Amulet králů, prozradil totožnost svého posledního dědice a nasměroval elfa k vůdci své stráže, aby vzápětí zemřel rukou vraha.

Llyaran opustil místo tragédie, prošel stokami a po děsivé noci zase spatřil sluneční světlo. Před ním se otevíralo údolí s malebným jezerem. Bílý kámen zřícenin na jednom ostrůvku odrážel slunce, stromy na protějším břehu se kývaly ve větru. Jemný vánek hladil elfovu tvář zkřivenou ustaraným výrazem. V záhybech tuniky ho tížil Amulet a na duši spočívalo břímě úkolu. Tušil, že odevzdáním relikvie jeho putování teprve začíná.

K Jauffreovi ve Weynon Priory dorazil navečer. Mnich se tvářil nedůvěřivě, ale jak spatřil Amulet, pochopil, že jde o hodně. Nabídl Llyaranovi veškerou pomoc, jakou může poskytnout, stejně jako další z mnichů. Všichni elfovi říkali, na jak nebezpečnou misi jde, a přáli mu hodně štěstí, ačkoli mladík neviděl na cestě do kláštera pro imperátorova levobočka nic tak děsivého. Rozhodl se přespat a ráno koňmo vyrazit na jih.

Cesta proběhla bez větších potíží. Počasí přálo, a když Llyaran stanul na úpatí kopce, na jehož vrcholku mělo být městečko Kvatch, hřálo ho odpolední slunce, přestože vrcholek kopce byl ve stínu mraků. Po kousku cesty do kopce narazil elf na vyděšeného muže, blekotajícího cosi o zkáze, démonech, Oblivionu a smrti. Město že je v troskách? Mladík popohnal koně, prohnal se táborem utečenců a tryskem se blížil k hradbám města.

Na první pohled nebylo něco v pořádku. Nebo spíš úplně všechno

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhém půstu konečně nadšený hráč RPG

nebylo v pořádku. Před hradbami města se tyčila ohromná brána ve tvaru písmene O, děsivý ohnivý portál, u kterého se hrstka stráží snažila bránit démonickým zrůdám. Llyaran seskočil z koně a za běhu nechal z ruky šlehat plameny na děsivá monstra. Viděl rudě, ignoroval možnost střelby z luku a zeširoka sekal do kreatur kolem sebe. Zanedlouho nebylo před branou nic kromě zadýchaných stráží a nechápajícího elfa.

Hlasy k se k němu nesly jakoby z dálky. Ve městě jsou ještě lidé. Muži se z portálu stále nevrátili. Je potřeba bránu zničit. Llyaran nepřítomně stanul před portálem. Kolem hučely plameny, zlověstný vítr cuchal vlasy. Mladíkovi se třásly ruce napětím, vztekem a také strachem. Nadechl se a vkročil do portálu.

Svět se zatočil a s ním i elfova hlava a žaludek. Dokončil krok a stanul v pekle. Ocitl se na ostrově uprostřed oceánu lávy. Země byla spálená a porostlá zkroucenými rostlinami, jaké nikdy neviděl. Kousek před ním čněla do výšky ohromná brána a za ní několik štíhlých věží. Všechno bylo černé, nebo krvavě rudé.

Llyaran opatrně postupoval zlověstnou krajinou. Na každém kroku čekal útok monster a nezřídka se ho i dočkal. Ohnivým kouzlům se stačil vyhýbat, s útoky nablízko to ale nebylo tak snadné. Jak byl vděčný za jednoduché léčivé kouzlo. Po chvíli si na neustálé útoky zvyknul, už věděl, jak se bránit. Ale jak zničit portál? Věřil, že odpověď nalezne v jedné z podivných staveb.

Mířil stále nahoru, potýkal se s démony, první setkání s dremorou – humanoidem v hrůzostrašně vyhlížející zbroji – málem nepřežil. Když přecházel mezi věžemi po úzké lávce desítky metrů nad zemí, měl srdce až v krku. Boj se strážcem o pár chvil později byl to nejhorší, co kdy zažil. Na malém prostoru musel využít všechnu fantazii a všechny své schopnosti, aby uspěl. Ale klíč měl. A s ním i otevřenou cestu k podivnému kameni. Jakmile ho vzal do rukou, vše kolem vybuchlo myriádami barev. Když pak otevřel oči, stál před branami Kvatche a po portálu nebylo ani památky.

„Tušil, že odevzdáním relikvie jeho putování teprve začíná"

inzerce »

nová eXtra Klasika
počítačových her

Nejlepší hry v češtině?

Nyní za 199,- Kč!

V prodeji od 25. dubna!

FANTASTICKÝ NÍZKÁ CENA
199
• KORUN ČESKÝCH •

www.cdprojekt.cz/nxk

CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE A VÝHRADNÍ DISTRIBUCE V ČESKÉ REPUBLICE A NA SLOVENSKU
CDPROJEKT

www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

K dostání v sítích prodejen DATART, GLOBUS, GAME SHOP, JRC, MAKRO, SPAR a TESCO. Na Slovensku v prodejnách METRO, NAY a TESCO.

# PRAVDA O DIGITÁLNÍ DISTRIBUCI HER

Fyzický svět začíná pozbývat na důležitosti. Máme digitální hudbu, digitální mapy, elektronické podpisy, virtuální charaktery ve hrách a tisíce dalších nehmatatelných objektů. Proč tedy nevyřadit fyzickou formu i při dopravě herních titulů pod rozžhavené prsty hráčů?

Fiktivní firma X vyznává tradiční hodnoty. Věří, že její hry se k zákazníkovi musí dostat v úhledném balení, na tolika DVD, aby je mohl hráč později využít jako tácky pod pivo, a s těžkým tištěným manuálem, nad jehož výrobou zapláče kdejaký normovaný les. Co na tom, že na titulu vykrvácí hráčova peněženka? Firma Y je naproti tomu perspektivní, otevřená inovacím a své produkty nabízí digitálně ke stažení prostřednictvím internetu. Pokud obě firmy vydají svou hru ve stejný den, modelová situace může vypadat následovně: Zájemci o titul firmy X nervózně rázují ke svému prodejci her, zdali již novinka přišla na sklad, aby se dozvěděli, že první várka fatálně nepokryla poptávku a krabice jsou vyprodány. Mezitím jsou peer-to-peer sítě přeplněny piráty, kteří pilně stahují nekompletní verzi uniklou týden před oficiálním vydáním. Jenže ouha, po stažení se rodí problémy s protipirátskými ochranami, nervozita zákazníka stoupá a zájem o produkt se propadá ke dnu rychleji než vorvaň vhozený do Grand Canyonu. Zákazníků firmy Y je méně, ovšem jejich psychický stav vesele dřímá na stupnici „pohoda". Nevstávat od počítače, zadat číslo kreditní karty, stahovat, a než by člověk řekl „Steam", očekávaný hit je uložen na harddisku a připraven ke konzumaci.

## VIZE PŘECHÁZÍ VE SKUTEČNOST

Taková byla vize prvních průkopníků digitální distribuce her na přelomu století, která se s rozmachem vysokorychlostního internetu stává skutečností. Tam, kde obrovští vydavatelé jako Electronic Arts strkali před novou formou distribuce ještě nedávno hlavu do písku, ji nyní začínají sami prosazovat. Situaci lze přirovnat k hudbě, která se díky své malé datové objemnosti prodrala na informační dálnice již před několika lety. Není tomu tak dávno, kdy asociace RIAA, zastupující nahrávací společnosti, brojila

proti výměnnému systému Napster, který umožňoval uživatelům vzájemné sdílení MP3 skladeb. Napster sice padl pod legiemi právníků, na jeho místě však povstala řada dalších sítí (Direct Connect, Kazaa a další) a RIAA mohla bojovat s větrnými mlýny donekonečna. Firma Apple řešila a nakonec úspěšně vyřešila zoufalý problém s rostoucím pirátstvím zcela opačně. Nabídla zákazníkům možnost legálního stažení skladeb prostřednictvím služby iTunes. Výsledek se uchytil z jednoho prostého důvodu – řada lidí, kteří si stahují pirátské kopie, je ochotna za požadovaný produkt zaplatit, ale již neakceptuje přemrštěné ceny fyzických médií v obchodech. Nebo je jednoduše líná vstát od počítače a dojít si pro ně.

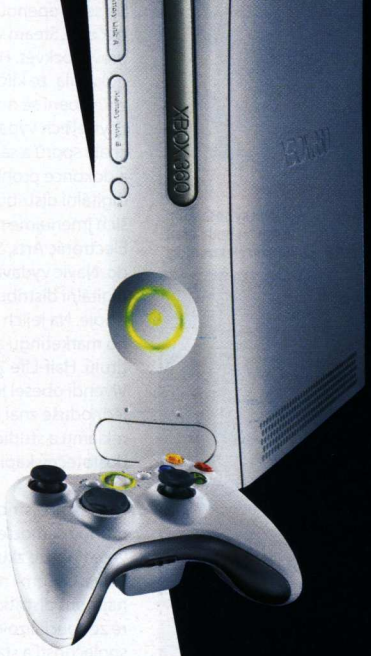
Od dubna roku 2003, kdy byla služba iTunes spuštěna, si uživatelé stáhli přes jednu miliardu skladeb, zatímco prodeje CD v obchodech stále klesají a nové fyzické formáty jako SACD nebo Audio DVD upadají, aniž by se stačily jakkoliv etablovat. Obdobná renesance digitálního distribuování počítačové hry teprve čeká. Viceprezident prodeje evropské pobočky Electronic Arts, Uwe Jens, říká: „Fyzická média budou do deseti let starožitnostmi," a naznačuje tak směr, kterým se společnost dosud prosazující krabicové verze her v budoucnosti vydá. Již dnes tvoří hry třetí největší objem oficiálně přenášených dat po internetu, hned po hudbě a pornu. Na rozdíl od hudby jsou však hry mnohem složitějším organismem a nabízejí daleko více stránek pohledu na danou problematiku. Pojďme si přiblížit několik základních pro a proti digitální distribuce.

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Koupím equip s nature resistem. Whisp me!

### ASPEKT TECHNOLOGICKÝ – BARIÉRA HLEMÝŽDÍCH LINEK

Přenést přes síť hudební soubor o velikosti několika megabytů není problém. Nicméně již od vzniku prvního konceptu digitální distribuce her bylo otázkou, jak dostat ke koncovému uživateli plné, neořezané tituly, které dnes sahají nad hranici několika gigabytů. Když Gabe Zichermann ze společnosti Trymedia, jednoho z předních provozovatelů digitální distribuce, roku 2001 na Game Developers Conferrence nabízel své služby herním vývojářům, většinou mu odpovídali: „Chlape, lidi si nestáhnou 100 MB!" Tehdy měli pravdu,

Half-Life 2 byla první hrou, která masově poukázala na digitální distribuci



## KONZOLE PRŮKOPNÍKY DIGITÁLNÍ DISTRIBUCE?

Konzole všeho druhu byly donedávna řadou uživatelů PC zavrhovány právě kvůli tomu, že bez dokupování speciálních a nesnadno dostupných periferií neumožňovaly připojení k internetu. Hradba padla především s příchodem Xboxu a jeho službou Xbox Live! Ještě v lednu minulého roku se k ní připojily 1,4 miliony stabilních uživatelů, aby byla v červenci pokořena hranice miliónů dvou, přičemž počet nových uživatelů stále roste. Prostřednictvím Xbox Live! můžeme hrát síťové hry nebo komunikovat s přáteli. Digitální distribuci však umožňuje až druhý stupeň služby nazvaný Xbox Live Arcade, který doznává uplatnění na novogeneračním Xboxu 360 s harddiskem. Uživatelé volně stahují demoverze v řádu stovek megabytů a zájem komunity stále stoupá.

Významné se stalo oznámení z poloviny března o budoucích plánech Sony, které se rovněž zaobírají problematikou digitální distribuce. Firma již nějakou dobu zvažuje její plnou podporu u revoluční konzole Playstation 3. Sony zatím jedná s firmami poskytujícími technologii distribuce, ovšem obrátila se i na několik tvůrců her pro Playstation 1 a 2. S největší pravděpodobností tak zvažuje možnost stahování starších her z původních konzolí na zpětně kompatibilní PS3.

Stejnou filozofii hodlá praktikovat také Nintendo se svou připravovanou konzolí Revolution. Sony nicméně naráží na menší problém – řada titulů pro PS1 již přesahuje kapacitu jednoho CD, systém tak bude náročný na kvalitu připojení. Pozice Nintenda je o poznání výhodnější, tituly z cartridgí NES, SNES a Nintendo 64, které bude Revolution podporovat, mají maximálně několik megabytů. Nicméně přínos bude v obou případech obrovský! Dnes jsou pamětníci, kteří si chtějí zahrát některou ze starých her, odkázáni buď na pracné shánění originálních kusů, jichž si ale jejich majitelé cení jako oka v hlavě, nebo na jejich pokoutné shánění a spouštění pomocí emulátorů. V budoucnosti bude stačit připojení k firemní síti, na níž najdeme požadovaný titul v obsáhlé databázi a pohodlně si jej stáhneme!

Epizodický obsah Sin: Episodes bude šířen především elektronicky

prostřednictvím dial-up modemu bychom data o uvedeném objemu stahovali cca sedm hodin. Dnes je situace jiná. Širokopásmové připojení se rozmáhá rychleji než reality show, a ačkoliv v České republice si jej mohou hráči užívat jen ve větších městech, ve zbytku civilizovaného světa je internetové připojení tou nejmenší překážkou. Nejkontrastnějšími příklady jsou Japonsko a Skandinávie, kde nejsou výjimkou linky s rychlostí 100 mbit, nebo Velká Británie s 24mbit domácími přípojkami za cenu srovnatelnou s naším 1mbit datově omezeným přístupem.

### ASPEKT VÝVOJÁŘSKO VYDAVATELSKÝ – SPÁSA NEZÁVISLÝCH TÝMŮ?

Digitální distribuce otevírá brány profesionálního obchodu s hrami zejména malým debutujícím týmům, které se například chtějí prosadit s revoluční hrou, již by velký vydavatel díky nulovým referencím z minulosti nevydal. Dále je virtuální šíření ideálním prostředkem k publikování her zaměřených na úzkou skupinu hráčů, například hardcore strategií, simulátorů apod. Již při vývoji těchto her se počítá s malou prodejností, jelikož si je koupí jen skalní fandové. Tisk manuálů, krabic a zejména rozvoz her do obchodů po celém světě, kde by si je pořídila jen hrstka zájemců, jestli vůbec, se nevyplatí. Internet tak nabízí výborné řešení centralizace, kdy si zainteresovaní hráči produkt jednoduše vyhledají, stáhnou a samotný tvůrčí tým vykáže mnohem vyšší zisk.

Ačkoliv hráči jakožto koncoví zákazníci mohou najít mnoho pozitiv digitální distribuce, hlavním důvodem, proč ji stále více využívají samotní vývojáři, jsou peníze. Klasickou prodejní cestou v kamenných obchodech se k týmu, který titul vyrobil, dostane velmi zaokrouhleně asi 5 % z prodejní ceny. Zbylou část spolkne mašinérie výroby obalů, lisování médií a zejména marže světového vydavatele a lokálního distributora. Je jasné, že pokud tyto články řetězce odřízneme, zisk tvůrců se zvýší a navíc můžou svůj produkt prodávat levněji. Přesně to je důvod, proč se vydavatelé až donedávna zuby nehty bránili myšlence digitálního šíření – právem se obávali, že budou odstrčeni na vedlejší kolej a přijdou o koryto nasypané po okraj. Známý se stal především soudní spor Vivendi s Valve, kteří se rozhodli prodávat Half-Life 2 prostřednictvím své služby Steam. Gigant se snažil umlčet první viditelnou vlaštovku s vidinou, že se jedná o jeho Nemesis, snažící se jej vyšachovat. Ovšem tak jako pohořela RIAA, odešla se sklopenou hlavou i Vivendi, přičemž Steam v současnosti zažívá pravý rozkvět. Historie opakovaně dokázala, že klíč k úspěchu je v přizpůsobení se novému trendu. Řada chytřejších vydavatelů nyní zanechala sporů a sama se snaží využívat a dokonce prohlubovat možnosti digitální distribuce. Z těch největších jmenujme například zmíněné Electronic Arts, Sony nebo Nintendo. Navíc vydavatelé nikdy nebudou digitální distribucí nadobro vyřazeni z boje. Na jejich bedrech leží břemeno marketingu a financování vývoje titulů. Half-Life 2 by se bez podpory Vivendi obešel jen díky tomu, že jej jednoduše znal každý, nepotřeboval reklamu a studio Valve mělo k vývoji dostatečný kapitál z prodejů prvního dílu.

Vlastní distribuční systém si mohou samozřejmě zřídit a spravovat pouze zkušené firmy typu Valve. Ovšem i malé studio si může najmout distributorské služby některé ze specializovaných internetových společností a stále na tom bude lépe než v případě fyzického šíření – vrátí se mu 15 až 70 % výtěžku (velký rozptyl je dán kvalitou poskytovaných služeb, úrovní protipirátského zabezpečení, počtem stáhnutých kopií apod.) Marc DeForest, spoluzakladatel společnosti S2 Games, která předloni vydala úspěšný multiplayerový hybrid akce a strategie Savage: Battle for Neverth a nyní připravuje jeho velmi slibné pokračování, říká: „Dvacet procent kopií Savage jsme prodali online cestou. Vtipné je, že jsme tak vydělali víc peněz než zbylým prodejem v obchodech." Proto se bude druhý díl s přízviskem A Tortured Soul prodávat pouze na internetu.

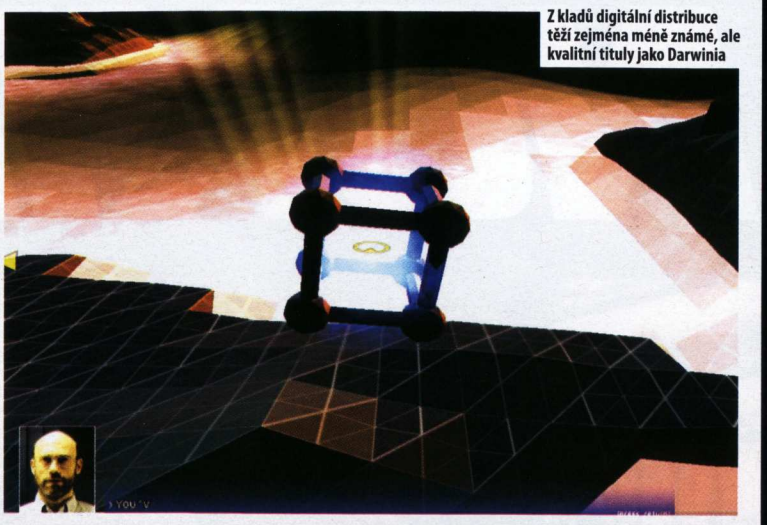
### ASPEKT MAJETNICKÝ – „CHCI MÍT NA STOLE ORIGINÁLKU! SLINT!"

Přes veškeré její výhody bude nová forma distribuce stále bojovat s psychologickým problémem, který neodstraní čas ani budoucí vývoj – s chorobnou potřebou lidí mít za své peníze něco materiálního, hmatatelného. Stažená, neviditelná data ukrytá někde na harddisku zkrátka neodráží pořizovací cenu, ačkoliv je nižší než v případě krabicové verze. Jistě, hru si lze vypálit na fyzické médium, ovšem stále to bude jen kopie, ne originál. Spousta hráčů má navíc až fetišistické nutkání držet v rukou pevnou krabici s pestrými obrázky, byť je takové jednání z pragmatického hlediska nesmyslné. Obal i s jejím obsahem se založí do police, kde jej pohřbí vrstvy prachu (neplatí pro hráče se starostlivými manželkami / mamin-

> Jistě, stáhnutou hru si lze vypálit na fyzické médium, ovšem stále to bude jen kopie, ne originál

Původně fanouškovská modifikace Red Orchestra se díky systému Steam mohla stát komerčním produktem

Online kombinaci akce a strategie Savage 2 v obchodech nenajdeme



Z kladů digitální distribuce těží zejména méně známé, ale kvalitní tituly jako Darwinia

kami, které hru týden co týden starostlivě ometají prachovkou). Člověk však není chladně uvažující stroj, a proto zde stále bude vysoké procento uživatelů, kteří budou preferovat tradiční balení hry, stejně jako čtenáři dávají přednost tištěným knihám před e-booky. Zvláštní kategorií jsou speciální edice her, které nabízejí exkluzivní obsah – látkové mapy, knihy s artworky nebo například v případě vycházejících Heroes of Might & Magic V dřevěnou truhlu. To nemůže digitální distribuce nikdy nabídnout, snad až do vynálezu teleportace.

### ASPEKT PIRÁTSKÝ – CO JE NA INTERNETU, TO JE NELEGÁLNÍ

Častým argumentem odpůrců digitální distribuce je, že jakmile je jakýkoliv titul umístěn ke zpoplatněnému stažení na světovou síť, zcela jistě se vyrojí skupina pirátů, kteří se do daného systému nabourají a vykradou jej bez placení. Inu oponovat lze již jen tím, že obyčejný uživatel není hacker. Bezpečnostní opatření jsou dnes na velmi vysoké úrovni, takže obelstít distribuční systém je mnohdy složitější, než prolomit ochranu CD; což se naopak děje nezpomalujícím tempem. Navíc oficiální registrací k dané službě hráč většinou získává kompletní servis s automatickým upozorňováním na nové patche, přídavky nebo nové produkty výrobce.

Nelze opomíjet obrovskou výhodu, kterou je rychlost. Vystavit dokončenou hru ke stažení na servery po celém světě je otázkou hodin až dnů. Vylisování médií, připravení krabic a rozvezení zabere týdny i měsíce. Smutnou skutečností je, že řada hráčů díky tomuto postupu nečeká, až lokální distributor dodá originálky do obchodů, ale stáhne si je mnohem dříve nelegální cestou. Zde bere virtuální distribuce zastáncům zákona vítr z plachet – nejenže nepodporuje pirátství, ale dokonce jej v jistém smyslu potlačuje.

Hudba má své dětství digitálního šíření za sebou, filmy se ji snaží prkenně dohnat a počítačové hry pravý rozkvět teprve čeká. Zavedený systém Steam již nabízí ke stažení osmačtyřicet více či méně atraktivních titulů a jeho koncept se snaží kopírovat stále více společností. Vedle Electronic Arts projevil obrovský zájem o digitální distribuci například také Peter Molyneux, a jak jsou na tom konzole, vám přiblíží speciální boxík u článku. A copak se bude formou binárního kódu rozesílat v budoucnosti? Kdo ví, třeba si jednou dvěma kliknutími objednáme pizzu (pivo, nový počítač, dámskou společnost) a ta se během vteřiny materializuje v replikátoru připojeném k USB portu!

## PRAVDA O DIGITÁLNÍ DISTRIBUCI HER

**Fakta**

- Zvyšuje podíl na zisku samotných tvůrců her
- Digitálně distribuované tituly jsou levnější
- Umožňuje šíření titulů s menší cílovou skupinou uživatelů
- Rychlejší a flexibilnější než klasické obchody
- Nemožnost ohmatat si pevnou krabici a manuál
- Ekologičtější než výroba fyzických médií a obalů

**Fikce**

- Náchylnost k pirátství
- Vyřazení velkých vydavatelů z obchodního řetězce
- Technologické limity (záleží na oblasti)

## FILMY A DIGITÁLNÍ DISTRIBUCE

Kromě počítačových her a hudby se na pole nehmotného šíření snaží již delší dobu prodrat i video. Jeho pozice však není tak markantní – film vydrží méně než hra nebo písnička, kterou lze přehrávat stále dokola. Masivní prosazení dále ztěžují rozšířené nelegální DivX kopie a tradiční cestou prodávaná DVD, která nabízejí lepší obraz, zvuk a většinou také množství bonusů. Prosadit se podařilo například systému Cinemanow, který využívá formát Windows Media Video. Jeho prostřednictvím si lze film za poplatek tří dolarů půjčit (je možné jej spustit jen několikrát) nebo za deset dolarů nadobro koupit (ovšem licence se vztahuje pouze na jeden počítač).

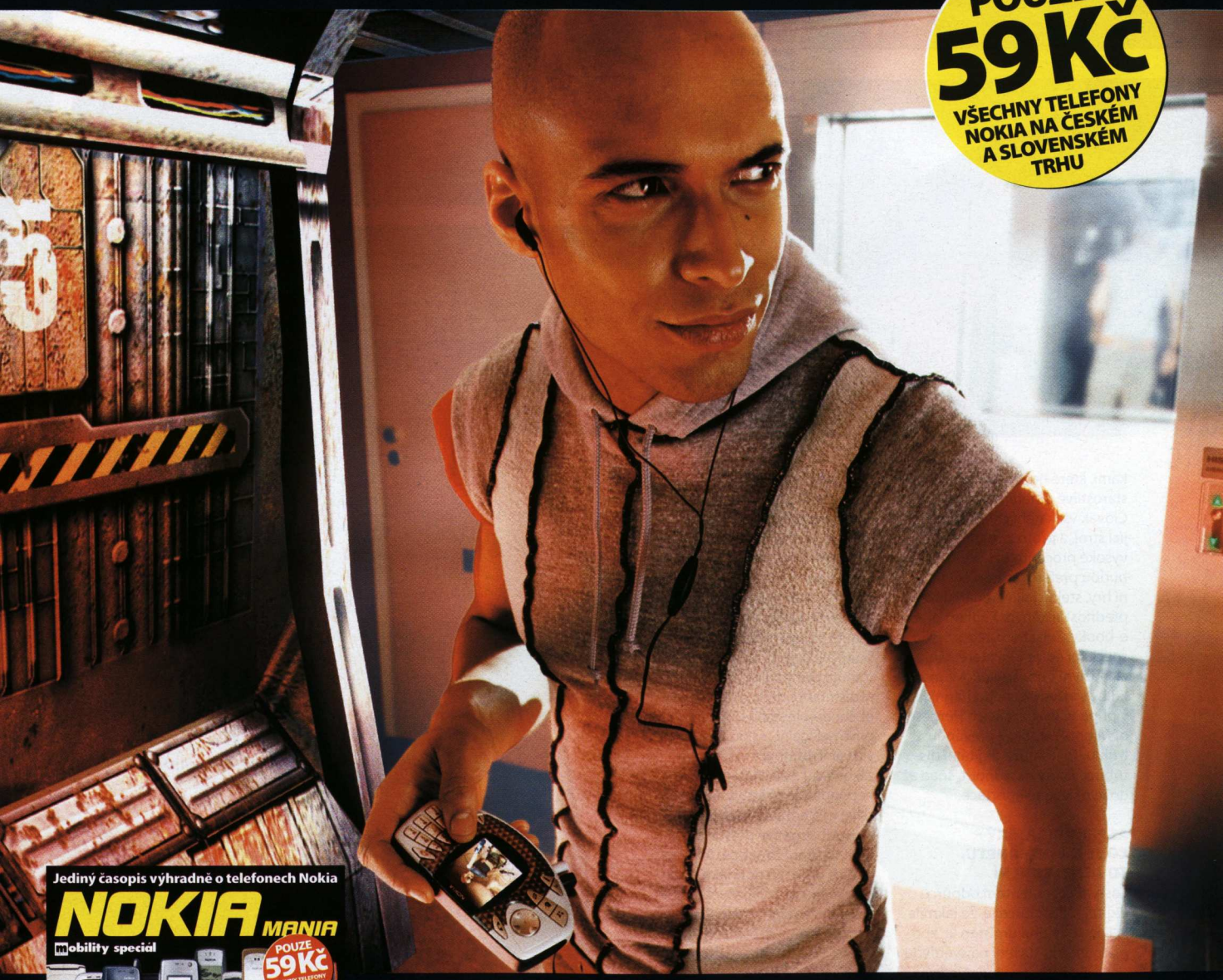
## DIVX – JAK SE TO DĚLAT NEMÁ!

Zajímavým hybridem fyzické a digitální distribuce (i když digitální část představovala pouze zlomek) byl koncem devadesátých let americký systém Divx (Digital Video Expres, později byl po něm pojmenován hacknutý kodek Microsoftu DivX). Ten spočíval v běžném prodeji DVD s filmy za velice nízkou cenu, které však musel divák ve speciálním přehrávači digitálně aktivovat pomocí telefonní linky. Vždy si tak předplatil čas, po který se bylo možné na snímek dívat. Myšlenka brzy ztroskotala na vysoké ceně přehrávačů, fixaci zakoupeného DVD na jeden přístroj, špatné dostupnosti titulů a vůbec celkové nepraktičnosti systému. Moderní distribuce filmů přes internet je jednoznačně efektivnější.

SPECIÁLNÍ VYDÁNÍ ČASOPISU MOBILITY

# NOKIA MANIA

POUZE 59 Kč
VŠECHNY TELEFONY NOKIA NA ČESKÉM A SLOVENSKÉM TRHU



## VŠE O NOKIÍCH

Všechny prodávané **telefony** • Zajímavé **příslušenství** • **Hry** a užitečné **programy**
Tipy, triky, návody • **Velký přehled** parametrů

# LOADING

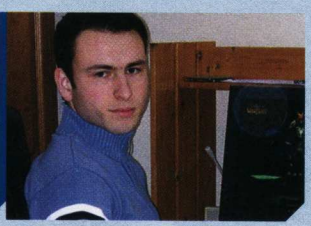
NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY ZE SVĚTA
POČÍTAČOVÝCH I KONZOLOVÝCH HER

## FILMOVĚ AKČNÍ NOVINKY

Aktuální rubrika Loading čtenářům odhalí, kromě jiných zajímavých titulů, také velmi nadějnou akci Stranglehold navrhovanou podle kultovního hongkongského snímku Hard Boiled. Her podle filmů zde bylo již bezpočet, od infantilních hříček typu Doby ledové (viz další část novinek), až po minule recenzovaný konspirační thriller 24: The Game. Avšak jen málokdy se na herní adaptaci podílí přímo režisér filmu. Když je to navíc kapacita formátu mistra filmové akce Johna Woo jako v případě Stranglehold, je rozhodně na co se těšit. Kdo ví? Třeba v budoucnu herní průmysl zcela převálcuje ten filmový a režiséři budou tvořit své snímky v enginech nové a ještě novější generace. Jen aby to nevedlo k vyrojení gardy nových Uwe Bollů.

O nic méně zajímavé tituly, než je Stranglehold, se usídlily také v rubrice preview. Detailně se podíváme na slibně namíchaný koktejl akce a RPG Dark Messiah of Might and Magic, který herním alkoholikům připravili barmani mající prsty ve starším skvělém dungeonu Arx Fatalis. Příznivci krvavých akcí a Al Pacina by si rozhodně neměli nechat ujít preview Scarface, pro které se odvážně vypravil sám Kamil Gric až do Španělska, kde jej ukořistil zpod kopyt rozzuřených býků a vyděšených toreadorů.

Redakční expertka na Final Fantasy Lenka Vlková (nejen) konzolistům přiblíží přerod této RPG ságy v akční střílečku pojmenovanou Dirge of Cerberus, zatímco Martin Zavřel se podíval na zoubek novému zpracování hororu Resident Evil, který nás nyní bude strašit i na cestách prostřednictvím dvou obrazovek Nintenda DS. A jak vypadají hry, které již doslova klepou na dveře? První pohled na hratelné verze Heroes of Might and Magic V a Hitman: Blood Money vám to prozradí!



**MICHAEL STERN,**
vedoucí sekce Loading

## DUHOVÝ MAINSTREAM

Od hráčů pro hráče, znělo kdysi motto společnosti Interplay. Poslední měsíc nádherně ukazuje, jak tento slogan během let zešedivěl, zmizel pod nánosy prachu (nebo výnosy prachů?) a upadl v zapomnění. Dnes se hry nedělají pro hráče, ale pro masy. Důkazem je ohlášení pátého dílu taktické akce Rainbow Six s podtitulem Vegas. Ti, kteří si zahráli nedávný čtvrtý díl, mohou potvrdit, že se série posunula od precizní taktické simulace, jakou si mnozí lidé zamilovali, ke zcela řadové akci. Přestože příznivci řady proti arkádovitosti poměrně silně protestovali, Vegas by měl ve zjednodušování pokračovat. A zdůvodnění Ubisoftu? Fanoušků je příliš málo a daleko větším odbytištěm jsou příležitostní hráči, jež by poctivou taktiku nezkousli. Ačkoliv autor této lamentace by si popravdě raději zahrál onu novodobou akčnější verzi, pravdou zůstává, že se na věrné přívržence, díky kterým se hra těšila takovému úspěchu, zvysoka kašle.

## NOVINKY


14 Rainbow Six: Vegas
PS2 | PS3 | XBOX | XBOX 360

15 The Grim Adventures of Billy & Mandy
PC | PS2 | GBA

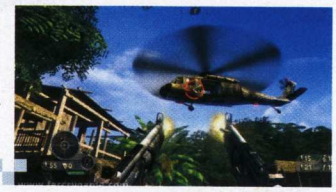
16 Stronghold Legends
PC

17 Rise of Legends
PC

18 Superman Returns: The Videogame
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360

19 Micro Machines V4
PC | PS2 | PSP | NDS

20 Loki
PC


21 Far Cry Instincts: Predator
XBOX 360

22 Doba ledová 2: Obleva
PC | PS2 | XBOX | GC | NDS

23 Age of Empires: The War Chiefs
PC

23 Cossacks II: Battle for Europe
PC

23 Black & White 2: Battle of the Gods
PC

23 The Movies: Stunts & Effects
PC

24 Europa Universalis 3
PC


## PREVIEW


30 Scarface: The World is Yours
PC | PS2 | PSP | XBOX

34 Dark Messiah of Might and Magic
PC

38 Heroes of Might & Magic V
PC

40 Hitman: Blood Money
PC | PS2 | XBOX | MOBILY

41 Tourist Trophy
PS2

42 Dirge of Cerberus
PS2

43 Resident Evil DS
NDS

# Rainbow Six: Vegas

Ještě ani nevychladly hlavně automatických pušek z předminule recenzované akce Rainbow Six: Lockdown a Ubisoft už vytahuje vedle potenciálních hitů Splinter Cell: Double Agent a Ghost Recon Advanced Warfighter další eso z rukávu naštosovaného dolary. Ačkoliv nad ohlášením pátého dílu oblíbené taktické série vlají pomyslné transparenty s tučnými nápisy „Hype" a „Nadnesená reklama", Vegas slibuje přinést do žánru další inovace a pozvednutí pomalu upadajícího stylu. Paradoxně však nepůjde o návrat k prvním dílům série, které stavěly především na taktice, ale naopak se ještě více prohloubí arkádovitost, která se projevila již u Lockdown. Zdaleka největší revizí však projde herní prostředí.

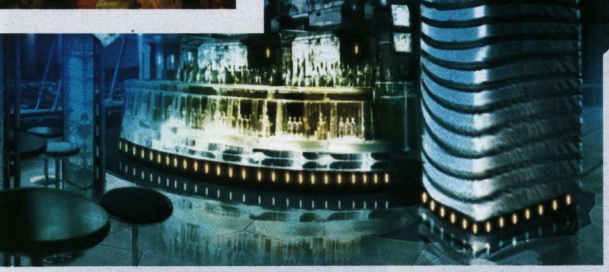
Minulé díly nás vždy pohodily do uměle vytvořené mapy, ve které jsme se svou elitní antiteroristickou jednotkou Rainbow bojovali proti poschovávaným lumpům. Pokračování zavede hráče do Las Vegas, města dobrodružství, hříchu a divokých her. To dává hře jednak nový, mnohem pestřejší glanc, než jaký měly zašedlé prostory z minula, ale také takřka nekonečné možnosti tvůrcům, čím nás překvapit. Střílet se bude uprostřed kasin, nočních klubů se striptýzovými tanečnicemi nebo v interiérech snobských hotelů, které poskytují mnoho zrádných zákoutí pro hráčův opečovávaný a vyvíjející se tým. Ten bude nyní postaven mnohem více na emocích mezi členy jednotky. Velitelem, jenž bude hráče provázet celou hrou, se stane Logan Keller. Zde je opět vidět odklon od taktické simulace, kde je ústřední postavou sám hráč v roli plánovače, ke klasické akci orientované na příběhové hlavní postavy. Konceptu střílečky odpovídá také ořezání hry o taktické plánování před misí a systém léčení, kdy stačí zůstat chvíli nehybně na místě a životy se samy doplní.

Mottem autorů při vývoji Rainbow Six: Vegas je grafika nové generace, bezchybné animace postav i objektů, multiplayer a zcela nový stupeň herní fyziky spolu s umělou inteligencí. Na hře pracuje montrealské studio Ubisoftu, které je považováno za jeden z nejschopnějších týmů firmy. V čele projektu je navíc Chadi Lebbos, vedoucí výroby skvělých Rainbow Six 3, zatímco o kinematiku se bude starat hollywoodský animátor Aaron Gilman. Pokud vám jeho jméno není povědomé, vězte, že spolupracoval na filmech jako Matrix Revolutions, Hellboy nebo Constantine. Vegas má vyjít na všech konzolích minulé i nové generace. PC verze sice zatím nebyla oficiálně potvrzena, ovšem Ubisoft si jistě nenechá uniknout masivní komunitu fanoušků ani na této platformě.

MS

**Platforma**
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360

**Žánr** Taktická akce
**Výrobce** Ubisoft
**Vydavatel** Ubisoft
**Homepage** www.rainbowsixgame.com
**Datum vydání** 3. čtvrtletí 2006



## LAS VEGAS – MĚSTO HŘÍCHU

Nevadská poušť ukrývá kromě tajemné Oblasti 51 také původně malou vesnici založenou teprve roku 1905. Dnes má Las Vegas přes půl milionu obyvatel. Nejrušnější je však jediná ulice jinak poklidného městečka, tzv. Las Vegas Strip. Sedm kilometrů dlouhý bulvár zahrnuje nejprestižnější kasina, hotely a neřestné podniky, kam ročně zavítá na šestatřicet miliónů lidí. Kvůli cestovatelské atraktivitě zdejší vláda zlegalizovala hazardní hry, prostituci a návštěvníci zde také seženou jakýkoliv myslitelný druh alkoholu (snad i proslulý pangalaktický megacloumák).

# DROBKY

## Nintendo Revolution = Go?

Jelikož ředitel Nintenda, Satoru Iwata, na vývojářské konferenci v San Jose nic nového o konzoli Revolution neprozradil, do popředí se prodraly spekulace. Na internetu se objevilo hned několik náznaků, že by se konzole nové generace od Nintenda měla jmenovat Go (japonské slovo pro pět, přičemž Revolution je právě pátou „velkou" konzolí Nintenda). Oficiálního potvrzení jsme se ale nedočkali.

Zdroj: Eurogamer, Engadget

## Gothic 3 vyjde po prázdninách

V souboji RPG nové generace zatím jednoznačně vítězí TES: Oblivion. Zatímco nadšení hráči již brázdí svět nejnovějšího dílu série Elder Scrolls, jeho největší konkurent, německý Gothic 3, vyjde až v září. Vydavatel hry (Jowood) zároveň oznámil, že obdržel mnohamilionovou nabídku „od nejmenovaného severoamerického distributora" na vydání Xbox 360 verze.

Zdroj: Jowood, Eurogamer

## Halo bude mít vlastní komiks

Nejen hráčským zápalem živa je úspěšná herní série. Fenomén Halo už dávno překonal hranice virtuálních světů a vydal se hledat fanoušky i v obchodech s hudebními CD či knihami. S pomocí Petera Jacksona se chystá film a sbírku se značkou Halo brzy doplní i komiks, který připravuje proslulá společnost Marvel. Dočkáme se jej už v červenci.

Zdroj: GameSpot

## Řidič propuštěn kvůli GTA

Pokud nejste herním recenzentem, v práci na brázdění virtuálních světů zapomeňte. Jinak skončíte jako jeden britský řidič autobusu na dlažbě. Důvod? Při jízdě se věnoval zároveň svému PSP s GTA: Liberty City Stories, což se nelíbilo jednomu cestujícímu a oficiálně si na řidiče stěžoval. Blackburnská dopravní společnost muže za volantem potrestala bezodkladným vyhozením.

Zdroj: Eurogamer

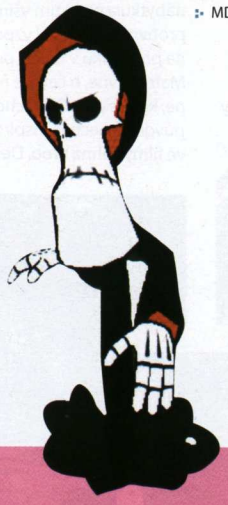
# The Grim Adventures of Billy & Mandy

The Grim Adventures of Billy & Mandy je podivný název ještě podivnějšího kresleného seriálu, jenž úspěšně brázdí známou stanici Cartoon Network. Nově jde ale také o jméno hry, která by měla oslovit stejně široké spektrum herní populace. Titul si udržuje všechny přednosti, kterými u diváků zabodoval seriál. Na první pohled jde o obyčejnou mlátičku, už druhý však prozradí, že tato do davu nezapadne. Přestože akční složka vyplňuje devadesát devět procent herní doby, klasická bezhlavá rubačka zde nabývá nových rozměrů. Autoři se snažili boj pojmout netradičně a na pomoc si povolali grafické zpracování ze seriálové předlohy. Nemůžeme tak očekávat vizuální hody à la Unreal 3, nýbrž ručně kreslené postavy a prostředí. Na realitu se nehraje – bojuje se na zemi, ale i ve vzduchu, rukama, nohama, zbraněmi a vším, co vám přijde do cesty. Jednotlivé levely se tváří exoticky a skáčou z extrému do extrému.

Hlavní role si rozebrala trojice hrdinů (Grim, Billy a sympatická holčina Mandy), která se snaží zlikvidovat veškeré nepřátelské osazenstvo aktuálního levelu.

O nic jiného zde skutečně nepůjde – hlavní je zabít a přežít. Řada ztřeštěných komb, bizarních nepřátel a především zmiňované postavy by však měly být zárukou trvanlivé hratelnosti. Mandy dokáže nepřátele odrovnat svým smrtícím úsměvem, Billy zase raději svou práci vykonává ručně, nemluvě o Grimovi, jehož přezdívka Smrťák hovoří sama za sebe. The Grim Adventures of Billy & Mandy je přes všechna slova o zabíjení hrou určenou dětskému publiku. Takže? Žádná krev, nepřátelé se okamžitě po likvidaci rozpadnou v prach, a hlavně nic složitého. Grim se svou partou poběží bez zpomalujících kliček přímo na bránu. Samozřejmostí je možnost projít si herní svět v multiplayeru s živými kolegy. Všichni příznivci netradičních bojovek se mohou těšit na podzim letošního roku.

MD

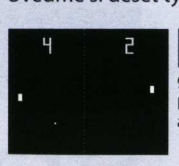


**Platforma** PC, PS2, GBA

**Žánr** Akce
**Výrobce** Midway Games
**Vydavatel** Midway Games
**Homepage** Prozatím není
**Datum vydání** 3. čtvrtletí 2006

# TOP 10 REVOLUČNÍCH HER

Každý dobrý herní titul je svým způsobem unikátem, který se více nebo méně zapsal do neustále bobtnající historie her. Některé z nich se však zasloužily o vývoj jednotlivých žánrů mnohem razantněji než ostatní. Uveďme si deset typických příkladů.



**1 PONG** Přiznejme si, kdo si dnes zahraje pong, ve kterém jsou hlavními protagonisty celé tři geometrické tvary? Nikdo. Pong se nicméně bytelně zakopal na prvním místě revolučních her díky tomu, že byl jednoduše první, a tuto medaili mu již nikdo neuzme.

**2 DOOM** Bez 3D akcí by byla současná herní scéna pro vydavatele peklem na zemi (jak ostatně zněl podtitul druhého dílu). Jistě, před Doomem zde byl Wolfenstein 3D, ovšem právě jeho následovník poprvé přinesl víceúrovňové mapy a zejména multiplayer!

**3 SIMCITY** Dítko Willa Wrighta poprvé ukázalo, že i strategie mají pod herním sluncem své místo a vůbec v nich nemusí téct potoky krve. Základní kámen mírových simulací inspiroval také tituly jako Civilization, Colonization a mnohé další.

**4 ADVENTURY OD LUCAS ARTS** Firmu George Lucase lze pokládat za vynálezce principu point & click adventur (předtím jsme museli vypisovat příkazy ručně). Ať již šlo o vůbec první titul Maniac Mansion nebo vrcholné perly typu Indiana Jones and the Fate of Atlantis, ovládání se ujalo a přežilo dodnes.

**5 FALLOUT** Megalomanský, postapokalyptický svět a bezchybný soubojový systém – to je legenda, která nastartovala éru moderních izometrických RPG. V jejích šlépějích šly například Baldur's Gate, Planescape: Torment, Arcanum a další. Odzvonilo tomuto typu her s příchodem 3D grafiky?

**6 QUAKE** Ačkoliv Quake ve své době zdaleka neznamenal takovou revoluci jako Doom (přestože to od něj hráči očekávali), poprvé využil polygonové postavy a vybudoval atmosféru pomocí děsivé hry světla a stínu. Kdoví, nebýt Quake, možná by nepřátelé dodnes vypadali ze všech stran stejně.

**7 TOMB RAIDER** Hlavní představitelka Lara Croft je sice v současnosti zosobněním reklamy a nesprávného použití silikonu, ovšem roku 1996 tomu bylo jinak. Tomb Raider byl vůbec první úspěšnou akcí z pohledu třetí osoby a dokonce i dnes zůstává jednou z nejlepších.

**8 SYSTEM SHOCK** Vesmírné dobrodružství ze stanice Citadela není nejvíce skloňovaným fenoménem pouze díky revoluční hororové atmosféře. Hra poprvé použila tzv. freelook, tedy možnost rozhlížet se nahoru a dolů, nejen do stran. Bohužel pouze pomocí klávesnice, myš využil až pozdější Terminator: Future Shock.

**9 TERRACIDE** Ačkoliv byla Terracide z roku 1997 docela průměrným sci-fi simulátorem s velkou dávkou akce, poprvé podporovala do té doby nepoužívané 3D karty. Od tohoto okamžiku, milí hráči, platí pravidlo, že grafická karta je nejdražší součástí počítače.

**10 DIABLO** V lednu roku 1997 se zrodilo sousloví „hack & slash" (volně přeloženo „rozsekej a rozřež"). Ačkoliv bylo Diablo krátké a přímočaré, obsahovalo jedinečnou porci akce okořeněné špetkou RPG statistik, která chytila milióny hráčů za srdce a mnohé dodnes nepustila.

## STARCRAFT

**Žánr** Realtime strategie
**Výrobce** Blizzard
**Vydavatel** Blizzard
**Rok vydání** 1997
**Platformy** PC, N64

Sci-fi realtime strategie Starcraft byla jedním ze dvou důvodů, proč jsem si svého času pořídil nové PC. Hned na úvod si tedy ujasněme, že tato hra si kromě nostalgického koutku zaslouží také pozici na trůnu kultovních klasik. Ještě dřív, než vůbec vyšla (Blizzard je tým, proslavený nekonečnými odklady svých her – v zájmu jejich vypilování do diamantové dokonalosti), jsem pročítal několik zveřejněných stránek příběhové zápletky. Už tehdy jsem si říkal, že i kdyby mne hra nebavila, kvůli příběhu si ji budu muset projít od začátku do konce.

Na počátku vesmíru byla rasa Zel´nhaga, která se dostala na technologickou úroveň „bohů", schopných tvořit celé hvězdné systémy a život na nich (nebo je ničit). Jejich prvním dílem byla rasa Protossů (tzn. „prvorozených"), víceméně humanoidních bytostí s pronikavou inteligencí. Bohužel jejich individuálnost vehnala Protossy do války proti sobě. Zklamaní tvůrci je opustili (způsobujíce ještě větší chaos mezi jejich silně nábožensky založenými dětmi), aby v odlehlém koutě vesmíru stvořili jako druhý pokus rasu hmyzoidních Zergů, u nichž kolektivní vědomí zabraňovalo „problémům s individualitami". Bohužel prosperující Zergové se jako stáda kobylek začali rozpínat po celém vesmíru a díky bleskové evoluci zničili i své tvůrce. Nyní je pouze otázkou času, než Zergové najdou své „starší bratry" a pustí se do války, ve které budou lidé plnit pouze roli nechápavých obětí. Pokud se ovšem nespojí s Protossy, aby společně rasu slizkých vetřelců jednou provždy zlikvidovali.

Na vynikající zápletce byl vystavěn ještě lepší příběh obrovské války civilizací. Chybět nemohly ohromující filmové animace, které Blizzard umí lépe než jakýkoliv PC vývojář. Především však byl nově stvořený vesmír pouze kulisou pro jednu z nejzábavnějších strategií, jakou jsme si kdy mohli vychutnat. Popravdě řečeno, dodnes hraji Starcraft raději než jeho pomyslného nástupce Warcraft 3. Může za to jedinečný design a atmosféra, ale především ona diamantově vybroušená hratelnost, nabízející trojici dokonale vyrovnaných stran: ať už si vezmete roj slizkých Zergů, spoléhajících na přesilu, polobožsky silné Protossy nebo vyvážené lidi, užijete si hru se stejnou intenzitou a zábavností. Vedle strhující příběhové kampaně (prodloužené špičkovým datadiskem Brood Wars) je tu perfektní multiplayer, u kterého dodnes dokážeme s kolegy strávit celou noc. Starcraft je klasika, na kterou se nezapomíná. Zatímco o druhém dílu není stále nic známo, akční Starcraft: Ghost se právě dokončuje pro PS2. Vstoupí Blizzard i do světa konzolí ve velkém stylu?

MZ

## KDE JI SEHNAT?

**Speciální edice v obchodech (999 Kč)**

# Stranglehold

Pokud bychom měli vybrat charakteristického zástupce syrově akčního žánru z říše her, mohli bychom sáhnout po brutální střílečce Max Payne. Pokud by padla volba na filmovou definici akce, jistě by na seznamu nechyběly hongkongské snímky režiséra Johna Woo. Co vypadne z lisu, zkřížíme-li oba fenomény? Podle společnosti Midway adrenalinová akční podívaná Stranglehold s technologickým základem v enginu Unreal 3, břitkým střihem režisérského mistra a v prostředí zničitelnějším než DVD Doupěte pod nohama rozběsněné skvadry válečných slonů.

Stranglehold vyniká osobní účastí Johna Woo na vývoji, který jej hodlá zasadit do příběhového pozadí svého kultovního snímku Hard Boiled z roku 1992. Stejně jako ve filmu, i zde se setkáme se svérázným inspektorem Tequilou, který nejdřív střílí (zásadně obouruč) a pak teprve volá „Stát, policie!" Tedy jen pokud se mu podaří varování procedit přes párátko permanentně zakotvené v koutku úst. Symbióza s filmem je patrná na první pohled. Tvář Tequilovi propůjčí čínský herec Chow Yun Fat, stejně jako se zde objeví řada prostředí známých z celuloidového pásku. Příběh zatopený až po uši v akci se bude točit kolem dvou soupeřících hongkongských gangů, mezi něž se Tequila během vykonávání služby připlete. V pozdější fázi hráč odletí z Číny do Chicaga, aby osvobodil manželku ze spárů ruských mafiánů. Právě balancování na hraně služební povinnosti a touhy zachránit svou družku bude nosným prvkem hořkého příběhu, které jsou pro Johna Woo tak charakteristické.

Styl hry je velice podobný zmiňovanému Maxi Payneovi – Tequila pomocí dvojice pistolí shazuje stovky nepřátel jako kuželky a je zde dokonce přítomno i zpomalení času, nyní nazvané Tequila Time. Čím se však bude Stranglehold lišit, je zběsilá režie akce. Žádná část hry by neměla být repetitivní, v každé místnosti se odehraje unikátní podívaná. Jednou virtuální hrdina vyběhne z přízemí po zábradlí, a než se dostane do prvního patra, zlikviduje nejméně dva gangstery. Jindy se za zuřivé střelby sklouzne po zádech po stole, smetávaje prázdné lahve od alkoholu, aby se vzápětí zhoupnul na lustru nebo vyskočil na pojízdný stolek, odrazil se a projel místností jako nezasažitelná palebná baterie.

Moderní engine nedovolí vytvořit maximálně členité prostředí jen tak pro nic za nic. Veškeré objekty budou zničitelné, což je další velký příslib autorů – během přestřelek jednoduše přestane platit gravitace. Pod náporem střelby bude létat nádobí, dlaždice, trosky nábytku a mezi tím vším mrtví protivníci. Pokud si vzpomenete na přestřelku v hale z prvního Matrixu, víte, o čem je řeč. Aby ne, když se bratři Wachowští původně nechali inspirovat právě filmy Johna Woo. Destrukci podlehne například čajovna známá z Hard Boiled, prostory skladišť, tržiště nebo slibně znějící muzeum plné pozůstatků obřích dinosaurů.

MS

**Platforma** PC, PS3, Xbox 360

**Žánr** Filmová akce
**Výrobce** Midway
**Vydavatel** Midway
**Homepage** www.midway.com/E3_2K5/stranglehold.html
**Datum vydání** 4. čtvrtletí 2006

### JOHN WOO – MISTR ODUŠEVNĚLÉ AKCE

Nejlepší akční filmy historie paradoxně nepocházejí z Hollywoodu, ale z režisérské taktovky hongkongského umělce, který filmové akci vtiskl duši. Ačkoliv autorovy snímky neoplývají nejlepšími příběhy, jen málokterý jiný film nám dokáže dvacet minut v kuse servírovat jedinou akční scénu, aniž by se divák začal nudit. Ovšem nejen brutální střelbou jsou Woovy filmy živy. Zakládají si především na silných citech a někdy až naivní roli přátelství a věrnosti, kdy jedno oko nezůstane suché. Bohužel, vrcholným dílům jako The Killer, Hard Boiled nebo Lepší zítřek již odzvonilo. Woo přesídlil do Hollywoodu a z jeho novějších filmů jako Tváří v tvář, Nulová šance 2 nebo Výplata se postupně vytrácí někdejší mistrovství.

nádherně zapadá do fantastického ladění. Autoři se při tvorbě Cuotlů nechali inspirovat mayskou civilizací, knihami Ericha von Dänikena a zejména filmovou Hvězdnou bránou. Ačkoliv jsou vrcholné jednotky této rasy silnější než cokoliv, co kdy kráčelo po povrchu Aia, když se vylíhnou ze své havarované vesmírné lodi, jsou bezbranní jako batolata uprostřed nočního Václaváku. Vynálezy Cuotlů jsou velmi náročné na energii, zpočátku tak bude hráč muset

# Rise of Legends

O fantasy derivaci veleúspěšné strategie Rise of Nations z roku 2003 jsme vás informovali již v listopadu. Datum vydání se pokradmu blíží a navíc z dílen autorů jako parní lokomotiva vystartovala hratelná ukázka, která potvrzuje, že původní historický titul se úspěšně transformuje do moderního, spektakulárně pohádkového titulu, jenž dovádí principy původní hry k dokonalosti. Hráč se bude opět starat o města, primární výspy své říše, vylepšovat jejich čtvrti (vojenskou, ekonomickou, palácovou a jednu unikátní pro každou ze tří ras) a zabírat na mapě klíčové budovy. Důležité budou nejen doly na Timonium, jednu z hlavních surovin, ale také hospody, kam budeme vysílat obchodní karavany, neutrální osady a zejména strážní věže tvořící obrannou linii hráčovy říše.

Vinci, civilizace založená na steampunku, a Alin, mágové s arabským původem, byli odtajněni již před nějakou dobou. Nyní k nim přibývá technokratická rasa Cuotl, což jsou vlastně mimozemšťané, kteří na herním světě Aio ztroskotali ve své mezihvězdné lodi. Jejich technologie je na takové úrovni, že připomíná magii, a celý národ tak věnovat velkou píli budování energetických čtvrtí ve městech a vynalézání nových zdrojů pomocí rozvětveného technologického stromu.

Původně mělo být ve hře hratelných národů více, tvůrci se však rozhodli propracovat do detailu základní tři a ostatní odsunout do role neutrálních stran. Ty však nebudou hrát o nic menší roli! Vlastní města si totiž nejsou rovna – jedno je větší, pokročilejší a prosperuje lépe, jiné funguje jen jako předsunutá základna. Avšak ani ten, kdo bude ovládat slabší metropole, není tak docela ztracen. Ovládnutím neutrálních míst na mapě můžeme získat nedozírné bohatství, ovšem záleží, jak se takových budov zmocníme. Alin spolu s Vinci preferují diplomacii a mírovou cestu. Cuotlové naproti tomu mají zvláštní schopnost dominace, která zabere neutrální rasu dříve, ale poškodí její stavby a má negativní dopad na morálku.

Rise of Legends má šanci stát se vizuálně nejimpresivnější strategií doby. Krajina je navrhována s velkým důrazem na členitost. Takový kaňon není pouze malou prohlubeninou, ale skutečně majestátní průrvou na tváři Aia, který mohou překonat pouze letecké jednotky. Města zase žijí pohybem – na stavbách se neustále točí ozubená kola nebo pulzují éterické vlny magie. Slibně zní také pokročilé jednotky zúčastněných stran, jako například leviatan za Vinci. Mechanické monstrum se může nepozorovaně zahrabat do země na druhém konci mapy a v kritickém okamžiku vystartovat ke zkáze soupeře. Big Huge Games hodlají titul osadit kvalitním multiplayerem, avšak příběhová hra pro jednoho je dle jejich slov primárním cílem.

MS

**Platforma** PC

**Žánr** Realtime strategie
**Výrobce** Big Huge Games
**Vydavatel** Microsoft
**Homepage** www.bighugegames.com/riseoflegends
**Datum vydání** 23. května 2006

## na co se těší...

Michael Stern

### BIOSHOCK

PC, Xbox 360 · 2007

Komplexních her jako Bioshock se mnoho nerodí. Právě proto je duchovní nástupce legendárního System Shocku na vrcholu mého žebříčku nejočekávanějších her. Autoři nám slibují temný, nebezpečný a přesto živý svět uprostřed fantastického vědeckého komplexu pohřbeného hluboko pod vodou, vylepšování vlastní postavy a skutečně hustou atmosféru. Slibně zní také motto vývojářů – nedělají hru, ale skutečnou virtuální simulaci života.

### DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

PC, PS3, Xbox 360 · červen 2006

Na trhu je spousta kvalitních stříleček a RPG. Co se ovšem stane, když se tyto dva žánry střetnou v jedné hře a cestou narazí na engine z Half-Life 2? Dark Messiah je zajímavý, poněvadž hodlá nabídnout precizní fantasy akci, tedy něco, co zde nebylo již od dob stařešinů jako Heretic nebo Hexen. Navíc zde bude mnoho prvků, jak vylepšovat vlastní postavu, a především obrovská volnost v řešení problému. Autory jsou Arkane Studios, jejichž pár let starý Arx Fatalis se zařadil mezi nejlepší novodobé fantasy tituly.

### WOLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

PC · červenec 2006

Rok hraní MMORPG metly národů se na člověku podepíše. Když nehraje, pilně studuje detaily, jaké změny přinese každý nový patch, a mezi tím odpočítává dny do vydání slibné expanze. Ta do již tak rozsáhlého světa přinese nový kontinent Outland, řádku neprobádaných instancí, bágl nových předmětů, pod kterým by se prohnul i Santa Claus, a zejména dvě rasy. Ačkoliv si většina dosavadních hráčů WoW rozšíření již předobjednala, aby se neopakovala situace s nedostatkem kopií jako při uvedení původní hry do prodeje, je otázkou, zda odkládáním proslavený Blizzard stihne dokončit titul včas.

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

PC · květen 2006

Vynikající řadu tahovek HoMaM jsem měl tu čest hrát již od jejich prvního dílu. Kombinace strategie, RPG prvků a poctivého fantasy zasazení je i dnes v záplavě titulů něčím unikátním. Jelikož mě ale poslední, čtvrtý díl mírně zklamal svou syntetickou grafikou a přílišnými změnami, vkládám naděje do nového pokračování z Ruska, které se má zpracováním i pravidly vrátit k prvním třem částem ságy.

# Superman Returns: The Videogame

Nedávno vydaný King Kong dokázal, že má i po letech co nabídnout – a je jedno, zdali mluvíme o jeho posledním filmovém dobrodružství nebo herním ztělesnění. Electronic Arts nemohou zůstat za svým francouzským kolegou (King Kong vznikl v dílnách Ubisoftu) pozadu, a tak plánují resuscitaci podobného typu. Pod skalpel se tentokrát dostává Superman, taktéž vyvíjený na motivy filmu, který se bude letos snažit dokázat, že ještě zdaleka nenalétal poslední míle.

Superman Returns: The Videogame ovšem z filmu čerpá jen částečně. Příběh převzal nosný základ a oživil jej detaily z komiksové předlohy. Se Supermanovým údělem ale vývojáři nehnou ani o milimetr: nadále mu půjde o ochranu města Metropolis před zločinem. Nepřátelé jsou proto jasní. Kromě zlodějíčků a nebezpečných výrostků nemůže chybět ústřední padouch, jehož role se ujal Mettalo – stroj velký jako Socha svobody, který likviduje vše, co je ze železa. Protože je železo jedinou věcí, která drží nenasytného obra při životě, musí náš hrdina svého nepřítele přinutit k nedobrovolné hladovce.

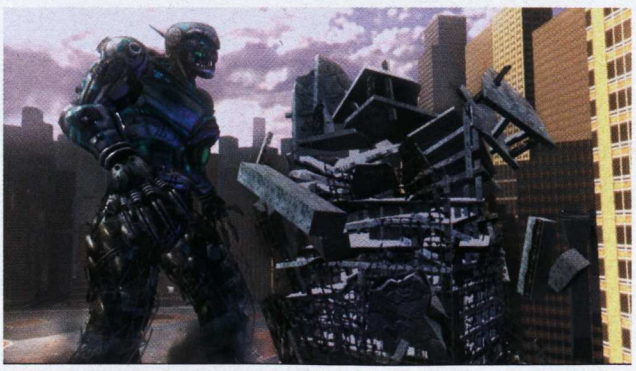
Herní doba by měla dosahovat dnes běžných standardů. Vývojáři slibují město o rozloze přes osmdesát čtverečných mil, přičemž na této ploše hodlají rozmístit na deset tisíc budov. Stejně velkolepé jsou také plány se Supermanem (bohužel prozatím není vyjasněna otázka, zda si vyzkoušíme i jeho civilní tvář, novináře Clarka Kenta). Náš hrdina bude mít k dispozici klasickou sestavu unikátních schopností. Rentgenový zrak prokoukne každého nepřítele, ledový dech jej znehybní a nesmírná síla paží rozdrtí. Staří známí zde budou představeni v netradiční formě a pomocí lehkých RPG prvků budou hráčům dodávat motivaci.

Zpočátku se budeme postupně učit využívat Supermanovy schopnosti, postupem času však dosáhneme plného spektra hrdinových možností. Volný koncept by hráče neměl omezovat, a ten si tak bude moci zaletět, kam ho napadne, nebo některé mise zcela vynechat. To všechno by měli vývojáři stihnout do konce června, kdy je u příležitosti premiéry filmu naplánováno také vypuštění prvních placek s hrou.

MD

**Platforma** PC, PS2, Xbox, Xbox 360

**Žánr** Akce
**Výrobce** EA Tiburon
**Vydavatel** Electronic Arts
**Homepage** www.ea.com/superman_returns/home.jsp
**Datum vydání** 30.6. 2006



## SUPERMAN PO HOLYWOODSKU

Herní zpracování Supermana vychází z filmové adaptace. Tu dostal na starost známý režisér Bryan Singer, který se proslavil vynikající sérií X-Men. Do modrého kostýmu s nápadným „S" na hrudi navlékl Brandona Routha, do vedlejších rolí obsadil stálice jako výtečného Kevina Spaceyho v roli Lexe Luthora. Herecký koktejl sympatických kvalit byl doplněn neobvyklým zpracováním, které tematicky nejenže vychází z originálu natočeného v sedmdesátých letech, ale dokonce z něj využívá i několik záběrů. Singer určitě umí, snad nás nezklame ani tentokrát.

# DROBKY

## Ohlášen Battlefield 2142

Multiplayerová akční modla Battlefield se ještě letos dočká dalšího pokračování. Hra, které se opět ujme švédské studio DICE, se bude odehrávat ve vzdálené budoucnosti, v níž proti sobě stojí dva obří superstáty. Princip hry zůstane totožný, posunutím do budoucnosti nicméně získáme přístup ke spoustě technologických vynálezů, které podle všeho přiblíží Battlefield 2142 k arkádě.

Zdroj: Eurogamer

## Windows Vista až za rok

Nového operačního systému Windows Vista se dočkáme až v únoru 2007 (firemní klientela v listopadu 2006). Microsoft zdůvodnil posunutí data vydání pro běžné zákazníky (původně se hovořilo o druhé polovině roku 2006) zejména důrazem na maximální bezpečnost. Podle mnohých analytiků je však přesun z nabité předvánoční sezóny také dobrým obchodním krokem, který umožní firmě nový produkt lépe prosadit. Akcie Microsoftu nicméně na odklad reagovaly poklesem o 3 %.

Zdroj: Živě

## StarForce mocný jako Windows

Nepříliš pozitivní obraz softwarové ochrany StarForce v očích veřejnosti nevylepší ani nedávné odhalení, podle nějž program získává po instalaci podobná práva jako například operační systém. StarForce tak může klidně resetovat PC, pokud zaznamená „nevhodnou" aktivitu. Výrobce na obvinění reagoval. Podle něj je kampaň proti StarForce sponzorována konkurencí, případně pirátskými kruhy.

Zdroj: Geek, Sector

## Shadow of Colossus – hra roku

Na vývojářské konferenci v San Jose se kromě spousty přednášek konalo i vyhlašování cen asociace IGDA. Vývojáři svým hlasováním zvolili bezkonkurenčně nejlepší hrou roku 2005 Shadow of Colossus, který získal pět cen včetně titulu hra roku. Mezi dalšími oceněnými jsou hry Nintendogs, Guitar Hero a Psychonauts.

Zdroj: Gamesindustry

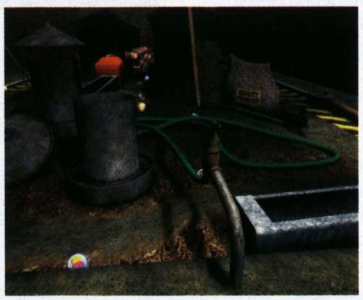
# Micro Machines V4

Závodění miniaturních autíček v obskurních prostředích má již od roku 1991 k ideálu prudce návykové a zábavné hry mnohem blíže než většina současných ultrarealistických titulů. Codemasters nyní přelešťují kapotu legendy a chtějí nám znovu nabídnout hodiny skvělé zábavy jak v módu jednoho hráče, tak kolektivně přes síť nebo na jedné konzoli.

V Micro Machines V4 se projedeme po stejně praštěných tratích jako v minulých dílech. Angličáky si to budou uhánět zahradami, střechami domů, rozbrázdí kulečníkový stůl nebo třeba kuchyňskou linku. Fair play autorům rozhodně moc neříká, závody jsou tradičně brutální a živelné. Na každém metru trati čekají nebezpečné překážky, do kterých se hráče budou snažit natlačit jeho oponenti. Ať již jde o obří převrhnuté hořáky v chemické laboratoři nebo kluzkou podlahu v koupelně, veškeré objekty prostředí, jež má být nyní mnohem interaktivnější, budeme moci využít i ve svůj prospěch. A stejně tak pětadvacet druhů zbraní! Zde se na auta nenavěšují spoilery, ale těžké kulomety, plamenomety a ztřeštěné zbraně jako obří kladiva a další.

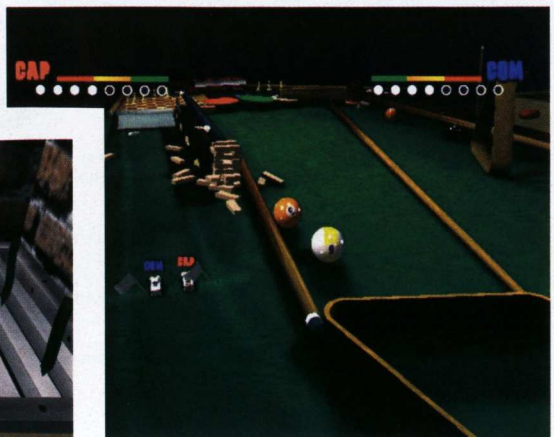
Brutální závodění se bude odehrávat v režii hned několika herních módů. Klasický závod vyžaduje toliko bezchybné projetí tří okruhů, zato Chase Cup k tomu přidává nutnost likvidace všech protivníků, než vůbec stihnou dojet do cíle. Jízda na čas a projíždění checkpointů již jen dotvoří komplexnost hry, na které se podílí především rozmanitost všech zmiňovaných tratí. Každá z pětadvaceti typů obsahuje dva rozdílné okruhy, po kterých se mohou prohánět autíčka vybraná z dalších pětadvaceti tříd vozů. Ty se menšími úpravami a barvou diferencují na konečný počet sedmi set padesáti strojů, ovšem ne všechny si budeme moci užít na první zátah. Není jisté, jak bude následující proprieta ošetřena na PC, nicméně na konzolích si hra přečte jedinečné sériové číslo každé z nich a podle něj uživateli odemkne unikátní kombinaci vozů. Pokud budeme chtít další, musíme navštívit kamaráda a auta si vzájemně vyměnit. Velmi zajímavě zní přibalovaný editor tratí, který umožní vybudování zcela nových nápaditých okruhů plných přirozených překážek. Zběsilé řádění, jehož si nejvíc užijeme až ve více lidech, se přiřítí již v červnu!

:: MS ::



**Platforma** :: PC, PS2, PSP, NDS

**Žánr** :: Závody miniaturních autíček
**Výrobce** :: Codemasters
**Vydavatel** :: Supersonic Software
**Homepage** :: www.codemasters.com
**Datum vydání** :: Červen 2006



# NA WEBU

## aneb co se děje na Doupě.cz

Jmenuje se také Doupě, ale Doupě to není. Ačkoliv časopis, který držíte v ruce, a webový server www.doupe.cz mají stejné jméno, obhospodařují je dvě různé redakce, které fungují ve vzájemné symbióze. Všechny články, novinky i recenze jsou jiné. Nestačí vám jedna recenze na hru a chcete znát i jiný názor? Na webu se jej dozvíte, aniž byste museli kupovat další časopis. A při troše štěstí bude od vašeho oblíbeného autora z časopisu. Jako některé z nejzajímavějších článků z poslední doby…

### Nejčtenější články

1. **RECENZE: LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 (113305)**
2. **OCHRANA U XBOX 360 PROLOMENA (113471)**
3. **VIDEORECENZE: LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 (113362)**
4. **SPECIALITY V ČESKÉ VERZI HOMAM 5 (113343)**
5. **MICROSOFT MÁ PĚTITISÍCÍ PATENT (113361)**

### PREVIEW: NEVERWINTER NIGHTS 2 (113473)

Kdybychom měli jmenovat několik her, které v průběhu posledních let formovaly scénu RPG, pak by v tomto seznamu rozhodně nechybělo jméno Neverwinter Nights. A protože dva milióny prodaných kusů je slušný počet i pro škudlící producenty, bylo jasné, že pokračování dříve či později přijde. A ten čas se nyní blíží.

### DOUPĚCÍ ANKETA: KOLIK ORIGINÁLNÍCH HER SI ZA ROK KOUPÍTE? (113331)

Kolik originálních her si za rok koupíte? Žádnou? Jednu? Dvě? Pět? Deset? Ještě víc? Na to jsme se ptali našich čtenářů – a posléze přinesli výsledky ankety společně s názory redakce a se čtenářskou diskuzí pod článkem.

### VIDEORECENZE: TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND (113485)

Tony Hawk bez pohybu je jako ryba bez bicyklu. A nebo spíše bez skateboardu. Simulátor skateboardingu je zkrátka třeba vidět na vlastní oči, jinak z obrázků člověk nevytuší veškeré možnosti, které hra skýtá. Nasaďte si chrániče a vyrazte s námi do světa, kde chyby bolí.

**Všechny články naleznete zadáním uvedeného čísla do vyhledávání na adrese www.doupe.cz**

## forum.doupe.cz

Každý má svůj názor. Na doupěcím fóru jej můžete předvést ostatním, jak ostatně ukazuje i Alcil ve své komentárně. Každý den si vybere jednu zprávu a okomentuje ji dle svého. Již není třeba žádných blogů, stačí jen přijít na fórum a prostor je váš.

**Smetiště / Alcilova komentárna** – forum.doupe.cz/viewtopic.php?t=1568

# Loki

Mytologické světy vždy patřily k hlubokým studnicím námětů pro filmy i počítačové hry. Do paměti hráčů vyryla svůj monogram kupříkladu vynikající severská akce Rune, nespočet titulů s tematikou starého Egypta nebo třeba připravované RPG Titan Quest situované do starého Řecka. Úskalím mytologických her většinou bývá fixace na jeden typ prostředí, pevně daný bájemi. Studio Cyanide však jde proti proudu. V nově ohlášeném akčním RPG Loki hodlá spojit v kompaktní celek severskou, aztéckou, egyptskou i řeckou mytologii a vzniklou noční můru každého historika prezentovat prostřednictvím technicky vyšperkovaného kabátku.

Loki v mnoha ohledech připomíná kultovní Diablo. Hráč si na počátku zvolí jednu ze čtyř předdefinovaných postav a s ní se vydá vykonávat práci drtičky na mýtická monstra ve velkém počtu náhodně generovaných map. Vývoj děje se bude lehce lišit pro každého z hrdinů, kteří si do hry ponesou část své domoviny i pantheonu uctívaných bohů. S řeckým bojovníkem se bude hráč muset probojovat z antické říše do Egypta, kde naopak začíná mág, druhá hratelná postava. Netradiční čtveřici doplní severský válečník a aztécký šaman, přičemž se můžeme pouze dohadovat, kterou transkontinentální leteckou linku Aztékové využívali.

Výběru postav je poplatné rozdělení hry do čtyř stylově odlišných epoch. Každá z nich bude odrážet mytologii svého hrdiny – projdeme se egyptskými hrobkami v honbě za hlavou boha Setha, jenž plánuje ve spojení s ostatním bohy konečnou zkázu světa. Přes sto rozdílných typů monster se dále probijeme až k samotnému Lokimu a zabráníme mu ve vyvolání Ragnaroku. Bohové však nebudou mít pouze negativní postavení, ale také přínosný vliv na hráčovy schopnosti, podle toho, jak pilně se k nim bude modlit. Výpravná pouť bude okořeněna řadou známých událostí, jako například obléháním Tróje a dalšími.

Vizuálně Loki velmi připomíná konkurenční Titan Quest a jeho 3D výhled na pestrou krajinu s přizpůsobitelnou kamerou. Cyanide navíc licencovali fyzikální rozhraní společnosti Ageia. Pokud se skutečně rozšíří akcelerátory fyziky (jako že tomu doposud mnoho nenasvědčuje), Loki si na nich díky členitému exteriérovému prostředí plném destrukce smlsne. Zajímavě, a to nejen po grafické stránce, vypadají obrovské zbraně zahrnující megalomanské meče, mohutná kladiva apod. Každá z nich bude složena z jílce a čepele, jež lze libovolně kombinovat u kovadliny nebo je očarovávat užitečnými kouzly.

MS

### LOKI – SEVERSKÝ VÝTRŽNÍK

V norské mytologii představuje Loki boha škodolibosti, zla a podvodů. Ačkoliv byl původně obrem, nekonečným zahráváním s božstvy se po řadě obskurních peripetií stal pokrevním bratrem samotného Odina. Loki je schopen měnit formu a dokonce i pohlaví. Tím pádem se mohl stát otcem a v několika případech i matkou řady bájných bytostí, jako například Hela, vládce severského podsvětí, nebo obrovského vlka Fenrira, jenž byl předurčen zabít Odina v Ragnaroku (závěrečné bitvě na konci světa).

**Platforma** PC

**Žánr** Akční RPG
**Výrobce** Cyanide
**Vydavatel** Zatím není
**Homepage** www.loki-game.com
**Datum vydání** Září 2006

## DROBKY

### Další Railroad Tycoon?

Známý tvůrce Civilizací Sid Meier pro nás v říjnu chystá další strategické rozptýlení. Tentokrát si vybral problematiku železniční dopravy, kterou proslavila zejména série Railroad Tycoon 2. Sid Meier's Railroads! budou o tomtéž – budování tratí, převážení zákazníků i nákladu. Ve hře, která vyjde v říjnu, projdete celou železniční historii od prastarých parních babiček po nejmodernější elektrovlaky.

Zdroj: Gamer´s Hell

### Ochrana Xboxu 360 pokořena?

Tým hackerů zvaný The Specialist předvedl světu v krátké videoukázce, že i vychvalovanou ochranu Xboxu 360 je možné obejít. Jedná se ovšem o řešení značně problematické, spočívající ve výměně firmwaru DVD mechaniky, která následně při spouštění nekontroluje originálnost DVD. Tým hackerů nehodlá postup zveřejňovat, akci provedl jen kvůli „vlastnímu uspokojení", takže piráti mají smůlu. Microsoft nicméně hodlá prozkoumat, jak by se podobnému obejití dalo zabránit.

Zdroj: Eurogamer

### Take 2 si pojistilo GTA

Vydavatelská společnost Take 2 vděčí za svůj úspěch sérii GTA. Toho si je dobře vědoma, a proto si pojistila zaměstnance vývojářského studia Rockstar (který za hrou stojí) dohodou, která tvůrcům nabízí až 25 miliónů dolarů v akciích vydavatele. Firma nicméně hodlá pokračovat v akvizicích dalších značek, aby nebyla na GTA tak závislá. Příkladem může být spolupráce s Bethesdou (vývojáři Oblivionu).

Zdroj: Gamasutra

### God of War 2 v roce 2007

Jedna z nejlepších akčních her minulého roku pro PS2, God of War, se dočká pokračování. V druhém díle se máme těšit na ještě rozmanitější spektrum mýtických monster a obřích bossů. Dočkáme se například kyklopů či kerberů. Kromě brutálních bitev se ale můžeme také těšit na více logických hádanek a puzzlů. „Bůh války" Krátos si pro nás přijde už v prvním čtvrtletí 2007 (PAL verze).

Zdroj: Eurogamer

Far Cry před pár lety ohromil hráčskou veřejnost i recenzenty. Bohužel pravidlo o konverzích se opět potvrdilo. Mysleli jste, že po úspěchu na PC bude lámat rekordy také na konzolích? Nestalo se tak. Ubisoft se ale nenechal odradit, odvolal se na „nedostatek zájmu na staré generaci konzolí". Všichni prý čekali na Xbox 360. Ten je konečně tady a s ním i nové pokračování populární tropické akce, které je stejně ambiciózní jako jeho předchůdce.

# Far Cry Instincts Predator

Vývoje se tentokrát ujala parta ostřílených vývojářů z montrealské pobočky Ubisoftu. Pánové, mající na svědomí některé díly sérií jako Splinter Cell nebo Prince of Persia, hodlají na trh přinést hned dvě hry. S podtitulem Evolution se Far Cry dostane na původní Xbox, kde se pokusí vystoupit ze stínu svého PC vzoru. Hráče čeká klasické pokračování s novým příběhem, inovovaným zbraňovým arzenálem a také rozlehlejšími lokacemi, které navodí ještě znatelnější pocit volnosti. I to je ale pouhý odvar možností „Predatora" na Xboxu 360. Next-gen verze populární střílečky obsáhne hned dva tituly: původní Far Cry Instincts i jeho pokračování s dodatkem Evolution. K tomu samozřejmě nezapomene přidat grafiku hodnou slova next-gen.

Právě v grafice vidí tvůrci největší výzvu. Na omezení starého hardwaru se už nemusejí vymlouvat a rozhodně ani nechtějí. Pro srovnání toho, o kolik se vizuální stránka zlepšila, můžeme sáhnout kamkoliv: z původního ostrova se stala kolonie několika ostrovů (první mise nabídne tři a přes mlžení vývojářů víme, že to není číslo konečné), postavy mají pět tisíc polygonů oproti dvěma tisícům z původního Far Cry Instincts a konečně samotné textury okolí byly vylepšeny až osminásobně.

Tvůrci použili téměř všechny současné technologie. Od shader modelu 3.0, přes HDR barvy až po různé druhy technik pro vykreslování hi-res textur. Zajímavě vypadá také Depth of View, což je novinka umožňující dohled hráče až na vzdálenost dvou kilometrů (oproti dvěma stům metrům v Xbox verzi). Okolí by si přitom mělo zachovat svůj realistický ráz – nehrozí, že byste viděli ostře na sto metrů. Lidské oko zoom nemá, a tak bude vše odpovídat pouze skutečným možnostem. Samostatnou kapitolou je zpracování vody. Tu řídí tzv. oceánografický algoritmus, který věrně simuluje chování vody v jakémkoliv prostředí. Písek na pláži bude mokrý, kulky pod hladinou výrazně zpomalí a lodě se budou prohýbat pod tlakem vln.

Hratelnost by neměla doznat drastických změn, byť i ty se v omezené míře najdou. Hlavní hrdina Jack bude rychlejší, naučí se šplhat po stromech a skalách, dokonce si s ním vyzkoušíme i několik nočních misí. Nové schopnosti budou zapotřebí, neboť i nepřátelé nabudou na síle. Připravena je vylepšená umělá inteligence, která by se měla postarat o lepší koordinaci jednotek, novinkou bude možnost nepřátele odlákat pomocí falešných stop. A proč je Jack znovu pronásledován? Byl obviněn z vraždy, kterou – jak to tak bývá – nespáchal. Na získání potřebných důkazů a obhájení vlastní neviny ale potřebuje čas, jenž získá pouze skrýváním se a systematickou likvidací všech nepřátel na ostrovech… Útěk před „spravedlností" začne už tento měsíc.

MD

**Platforma** Xbox 360

**Žánr** FPS
**Výrobce** Ubisoft Montreal
**Vydavatel** Ubisoft
**Homepage** www.farcrygame.com/us/farcryinstincts
**Datum vydání** Duben 2006

## AFÉRKA S VODOU

Krátce po ohlášení hry vypustili vývojáři technologické video, které mělo ukázat vyspělost enginu a představit báječnou grafiku. Povedlo se, ovšem pozornější hráči zaznamenali drobnou chybičku – vlny na vodě se pohybovaly směrem od pobřeží. Že se nejedná o nic pohoršujícího? Ano, kdyby Ubisoft neoznačil vodu za svou největší chloubu. Vývojáři se chvástali tvrzením, jak je voda ve Far Cry Instincts Predator realistická, a fanoušci jim po zveřejnění videa vše s patřičnými úroky vrátili. Co nevidět ale vyšlo video nové, tentokrát s vodou tekoucí tak, jak jí velí zákony přírody.

# Doba ledová 2: Obleva

**Platforma** PC, Xbox, PS2, GC, NDS

**Žánr** Humorná plošinovka
**Výrobce** Vivendi
**Distributor v ČR** CD Projekt
**Homepage** www.iceage2game.com
**Datum vydání** 25. dubna 2006

Očekávaný film a na něj navazující hra dnes tvoří nerozlučnou dvojici v marketingových plánech vydavatelů. Když se navíc jedná o titul orientovaný na mladší publikum, které má statistiky vytahování peněz z rodičů „vylevelované" na maximum, úspěch je zaručen. Herní Doba ledová 2 (film měl u nás premiéru 6. dubna) by však mohla zaujmout hráče všech věkových kategorií. Multiplatformová hopsačka bude sledovat děj snímku, ovšem hlavní postavou nebude mamut Manny nebo lenochod Sid, ale ubohá veverka Scrat, jejíž lapálie nás již léta rozesmávají ve všech trailerech k filmům. Obsazení psychicky narušené veverky udává humorné ladění celé hry – šklebit od ucha k uchu bychom se měli na každém kroku. Vtipné scény budou prezentovány jednak úryvky z filmu, ale také sekvencemi přímo v enginu hry.

Herní Doba ledová nás zavede do mnoha unikátních lokací, jako například do rozlehlých jeskyní, na vrcholky stromů, po kterých budeme s veverkou přeskakovat, nebo do útrob různých živočichů. Například v jedné části spolkne hráče obrovská ryba a my se budeme muset proplétat jejími vnitřnostmi, abychom na konci v nechutné scénce vypadli, ehm, zádí hladového monstra ven. V jiné části se budeme plížit za šavlozubým tygrem, a kdykoliv se ohlédne, speciálním pohybem simulovat smrt. Atletické nadání veverky má být vůbec na vysoké úrovni, hlodavec umí běhat, skákat, vrhat po nepřátelích předměty nebo kopat. Aby hra nezačala nudit, vystřídá se v hlavní roli i několik dalších filmových postav.

Hráči, kteří již měli možnost Dobu ledovou otestovat, pouka-

zují na zábavnost, vtipnost a svižný spád. Zároveň je však hra poměrně jednoduchá. Cílem většiny misí je jednoduše prokličkovat nástrahami dané lokace, případně nasbírat dostatečný počet oříšků, aby nás vnitřní mechanismus pustil dál. Tak či onak, jednoduchým „filmovým" hrám určeným k odreagování svítá na lepší časy. Po boku povedeného Harryho Pottera a Ohnivého poháru se rýsuje další nadějný titul.

MS

## Překládáme marketingová lákadla reklamních letáků do češtiny!

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

### SHIGERU MIYAMOTO O FILOZOFII TVORBY HER V NINTENDU

**DOUPĚ KOMENTUJE**

Miyamoto mluví z duše všem odpůrcům prefabrikovaných komerčních her, které v posledních letech většina ostatních společností chrlí jak na běžícím pásu. Nintendo možná celosvětově neprodá nejvíce titulů jako ať-to-má-co-nejvíc-pokračování Electronic Arts, ovšem díky své filozofii bude mít stále věrnou základnu příznivců, kteří vědí, že i dnes mají naději na originální a nápadité hry. Jen nepolevuj, Shigeru!

„Není problém, že jsou lidé unaveni hrami sami o sobě, ale fakt, že se konkurenční tituly navzájem velmi podobají. Vůdčí platformy většinou mají dostatečnou zásobu her, ovšem doopravdy záleží na jejich variabilitě, ne na počtu. Nintendo je výjimečné tím, že neustále vytváří inovativní software i hardware. Mým cílem je dát volnou ruku našim vývojářům her. Pokud mají dobrý nápad, my máme peníze."

### DÁLE O OVLIVNĚNÍ NINTENDA KONKURENČNÍ KONZOLÍ PS3:

**DOUPĚ KOMENTUJE**

Nintendo je známé, že nepodléhá moderním trendům a s klapkami na očích jde za svým cílem. Právě díky tomu má u nejaponské herní obce menší úspěch než jeho ostatní rivalové. Bude zajímavé sledovat, jak hodlá firma skloubit svůj tradicionalistický přístup s průlomem na světový trh.

„Každé oznámení týkající se PS3 nás ovlivňuje. Nebereme to ale jako soutěž mezi dvěma konzolemi, naše cesta se od té, kterou jde PS3, liší. Chceme tvořit hry pro každého, nejen pro skalní hráče. Nyní jen potřebujeme rozšířit náš vliv mezi větší publikum."

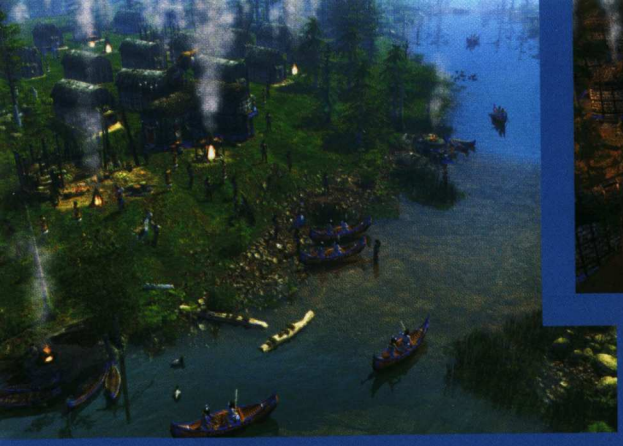
## Jazykový koutek

### PREZIDENT MYTHIC ENTERTAINMENT O MMORPG WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

„VÁLKA přichází! Máme za sebou rok intenzivního designování hry, která podle nás uvede zcela novou generaci opravdu skvělých masivně multiplayerových RPG. S naším odborným výzkumem nového typu hry Realm vs. Realm (Realm = herní server) a bohatým fantasy pozadím bude Warhammer hra jako žádná jiná. Koncept je jednoduchý – válka je všude. Každý aspekt hry povede k ještě větší válce."

**DOUPĚ KOMENTUJE**

Konečně! Neuvěřitelně rozsáhlý svět Warhammeru, který se od původní stolní hry rozrostl v mohutnou knižní říši plnou hrdinů a příběhů, již dlouhá léta volal po herním zpracování ve formě onlinovky. Na druhou stranu se při přehnaně nadšených slovech o válce obáváme, aby nad příběhem nepřevážila tupá akce. Kdo ví, třeba jsou v Mythic Entertainment natolik posedlí válkou, že se do vydání hry během některé z obzvlášť nudných odpoledních přestávek sami navzájem vyhladí.



# Age of Empires: The War Chiefs

Původní Age of Empires 3 nám ukázala Ameriku především z pohledu jejích evropských dobyvatelů. Rozšíření hráče naopak usadí do role jednoho ze tří indiánských válečníků, kteří budou bojovat proti bílým vetřelcům i mezi sebou navzájem ve zbrusu novém příběhu, který se bude opět točit kolem rodiny Blacků. Prvním z odhalených hratelných kmenů jsou Irokézové, kteří vynikají svou přizpůsobivostí a kombinují klasický indiánský život s evropskými zbraněmi. Kromě tomahawků, lukostřelců a indiánů s puškami jsou v jejich repertoáru rovněž jednoduché obléhací stroje, takže bychom se měli znovu dočkat efektního dobývání městských hradeb.

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: Realtime strategie
**Výrobce** :: Ensemble Studios
**Distributor v ČR** :: Playman
**Homepage** :: www.ageofempires3.com
**Datum vydání** :: 4. čtvrtletí 2006

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: Realtime strategie
**Výrobce** :: GSC Gameworld
**Vydavatel** :: CDV
**Homepage** :: www.cossacks.com
**Datum vydání** :: Červen 2006

# Cossacks II: Battle for Europe

Přídavek k úspěšné historické strategii nebude ke spuštění vyžadovat původní hru, což jistě potěší všechny, kterým se původní titul zcela vyhnul. Battle for Europe přinese lépe vyladěný herní systém s dokonalejší umělou inteligencí, efektivnějším nasazením bojových formací a s rovnou třemi novými stranami – Španěly, Varšavským velkovévodstvím a Rýnskou konfederací. Novinky se objeví také v herním módu Battle for Europe, ve kterém budou uplatněny nové diplomatické, politické a ekonomické možnosti. A kdyby to bylo málo, tvůrci přihazují čtyři kampaně, deset bojišť a historické bitvy jako Waterloo nebo Borodino.

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: Realtime strategie
**Výrobce** :: Lionhead
**Vydavatel** :: Electronic Arts
**Homepage** :: www.lionhead.com/bw2
**Datum vydání** :: Duben 2006

# Black & White 2: Battle of the Gods

Pokračování božské strategie Petera Molynuxe bylo přijato lépe než první díl, ovšem i tak se nestalo velkým prodejním hitem. O nápravu se pokusí Bitva bohů, která bude mnohem temnější a pohltivější než cokoli dříve. Aztékové sice byli poraženi, ale pomocí masových obětí se jim podařilo vyvolat nové krvelačné bohy, jež se nyní snaží dobýt a podmanit si Eden. Aby se s nimi hráč vypořádal, bude mu svěřeno zbrusu nové stvoření, dva nové typy krajiny a čtyři zázraky. Tvůrci poukazují především na nový model inteligence protivníků, Molyneux si také poprvé vyzkouší digitální distribuci hry – Battle of the Gods si budeme moci koupit v obchodech nebo stáhnout po zaplacení na stránkách downloader.ea.com.

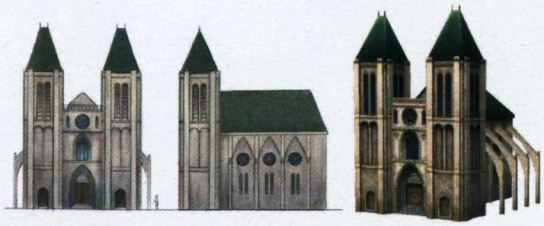
:: MS ::

# The Movies: Stunts & Effects

Ještě v horší situaci než Black & White se nachází další Molyneuxova novátorská strategie, The Movies. Prodeje klesají, vydavatel Activision zrušil plánované konzolové konverze a původní tvůrčí tým byl nedávno rozdělen na dvě části. Lionhead se však nevzdává a v expanzi nám hodlá předvést filmový svět speciálních efektů, epesních výbuchů a adrenalinových kaskadérských výkonů. Právě kaskadéři budou novou položkou v personálu natáčecího studia, o kterou se nyní budeme starat. Tvůrci obohatí stávající svět také desítkami nových kostýmů, kulis a přidají řadu nástrojů k tvorbě i editaci virtuálních filmů. Svůj vlastní akční trhák plný zpomalovaček a destrukce budeme moci natočit iiž v květnu.

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: Budovatelská strategie
**Výrobce** :: Lionhead
**Vydavatel** :: Activision
**Homepage** :: www.themoviesgame.com
**Datum vydání** :: Květen 2006



# Europa Universalis III

Dvoudílná řada historických realtime strategií Europa Universalis si získala řadu příznivců díky neuvěřitelnému množství možností při kralování státu a také větší orientací na mírovou politiku než na ohraný boj. Švédská firma Paradox má pro všechny své fanoušky dobrou zprávu: Na počátek příštího roku se chystá zbrusu nové pokračování, jehož hlavním příslibem je prohloubit již tak rozsáhlý záběr hry a navíc pohltit hráče dobovou atmosférou.

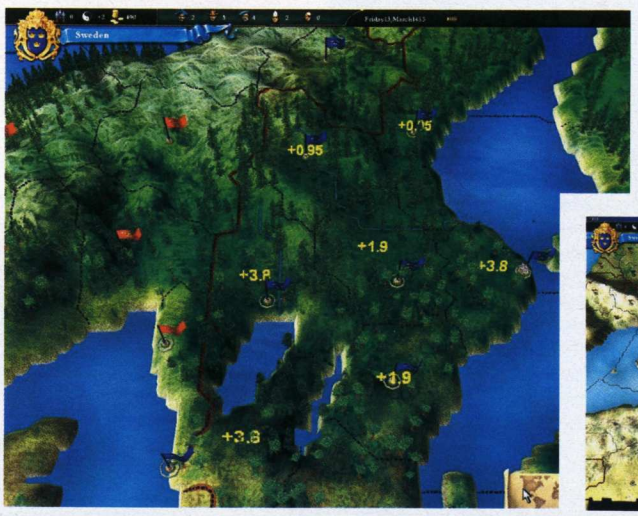
Europa Universalis III nabídne hráči ovládnutí Evropy a nepřímo i zámořských kolonií na sto způsobů. Vladaření se ujmeme roku 1453, kdy Konstantinopol padla do rukou Turků, přičemž reálie virtuálního světa by v tomto bodě měly odpovídat skutečné historii. Celý další vývoj však budeme moci ovlivnit. Můžeme se chopit Řecka či jiného státu, obsadit Evropu a zkolonizovat zámoří. Během tažení narazíme na dvě stě padesát národů, které budou soupeřit, kooperovat a intrikovat na povrchu strategické mapy rozdělené na tisíc sedm set pevninských a námořních provincií.

Příznivci minulých dílů budou uspokojeni vším, co mohli nalézt v původních titulech – obchodováním, diplomacií, náboženstvím, vojenstvím a kolonizací. Charakteristickým znakem pokračování budou historičtí panovníci a jejich diplomatické vztahy s papežem. Dočkáme se tak ostrých střetů, které mohou vygradovat až v křižácké výpravy. Původní Europa Universalis trpěla symptomem břitkého odradění začáteční-ků. Dle slov tvůrců hra jednoduše vytáhla na nic netušícího hráče všechny své možnosti najednou a s omračující ranou mu je mrštila do tváře. Paradox nechce v případě třetího dílu dělat velké ústupky, nicméně i tak hodlá vybudovat pozvolnější naučnou křivku. Hráč by se tak již neměl cítit ztracen a bude postupně seznamován se všemi volbami a nabídkami.

:: MS ::

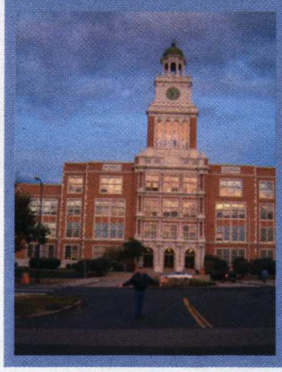
**Platforma** :: PC

**Žánr** :: Realtime budovatelská strategie
**Výrobce** :: Paradox Interactive
**Vydavatel** :: Paradox Entertainment
**Homepage** :: www.europa-universalis.com
**Datum vydání** :: 1. čtvrtletí 2007



## EUROPA UNIVERSALIS DO ŠKOL!

O tom, že jsou počítačové hry špatné, se nás snaží přesvědčit média ze všech stran. Švédskému učiteli Patriku Markgrenovi se však téměř podařilo prosadit pravý opak. Přišel s myšlenkou použít na jednom ze severských gymnázií k výuce dějepisu právě titul Europa Universalis II. Pro studenty měla být přínosná interaktivnost hry, odlišná od pasivního přednášení. V EU však lze přizpůsobit historii k obrazu svému a těžko říci, jak by se učitelé poprali se studentem, který by u maturity tvrdil, že Polsko ovládlo Evropu za dvacet hodin čistého času.



## Jednou větou

Obsidian Entertainment, tvůrci RPG Neverwinter Nights 2, pracují také na dalším RPG nové generace (PC, PS3, Xbox 360); to je však bohužel vše, co o tomto projektu víme.

Polské studio Techland oznámilo next-gen pokračování své sci-fi střílečky Chrome, která poprvé vyšla v roce 2003.

## ZPRÁVY

Nintendo ohlásilo další díl své legendární série Zelda – hra s podtitulem Phantom Hourglass vyjde na NDS ještě letos.

Microsoft uvolnil zdarma kompletní zdrojové kódy k pět let staré hře Mechcommander 2.

Konzolová akce Starcraft: Ghost nevyjde v nejbližších měsících – tvůrci totiž chtějí v projektu využít možností konzolí nové generace.

# Jízdní řád

## 11. 04.

Dubnové Doupě se objevilo na stáncích a vy ho držíte v rukou – společně s recenzemi aktuálních hitů, speciálem o digitální distribuci her, tematickým článkem o zemi vycházejícího slunce a exkluzivním preview akční hry Scarface.

## 12. 04.

Bad Day L.A. (PC)
Battlefield 2: Modern Combat (X360)
Condemned: Criminal Origins (PC)
Metal Saga (PS2)
Samurai Champloo: Sidetracked (PS2)
Tomb Raider: Legend (PC, PS2, Xbox)

## 13. 04.

Auto Assault (PC)
Monster Rancher EVO (PS2)
Stacked with Daniel Negreanu (PC, PS2, PSP, Xbox)
OutRun 2006: Coast 2 Coast (Xbox)

15. 04. CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

## 17. 04.

Big Brain Academy (NDS)
Dreamfall: The Longest Journey (PC, Xbox)
Keepsake (PC)

## 18. 04.

Devil May Cry 3: Special Edition (PC)
FF XI Online (X360)
FF XI: Treasures of Aht Urhgan (PC, PS2)
LostMagic (NDS)
Take Command (PC)
Top Gun (NDS)

## 20. 04.

Dr. Sudoku (GBA)
Winback 2 (PS2, Xbox)
WRC: FIA World Rally Championship (PSP)

## 24. 04.

2006 FIFA World Cup (PC, PSP, Xbox, X360, GBA)
GTA: Liberty City Stories (PS2)
Half-Life 2: Episode One (PC)
Major League Baseball 2K6 (PSP, X360, GC)
Rampage (PS2, GC)

## 25. 04.

Ace Combat Zero (PS2)
Act of War: High Treason (PC)
America's Army: Rise of a Soldier (PS2)
Dragon Ball: Advance Adventure (GBA)
FFVII: Advent Children (PSP)
Tomb Raider: Legend (PSP, X360)

24. 04. GTA: LIBERTY CITY STORIES

## 28. 04.

Guild Wars Factions (PC)

## 30. 04.

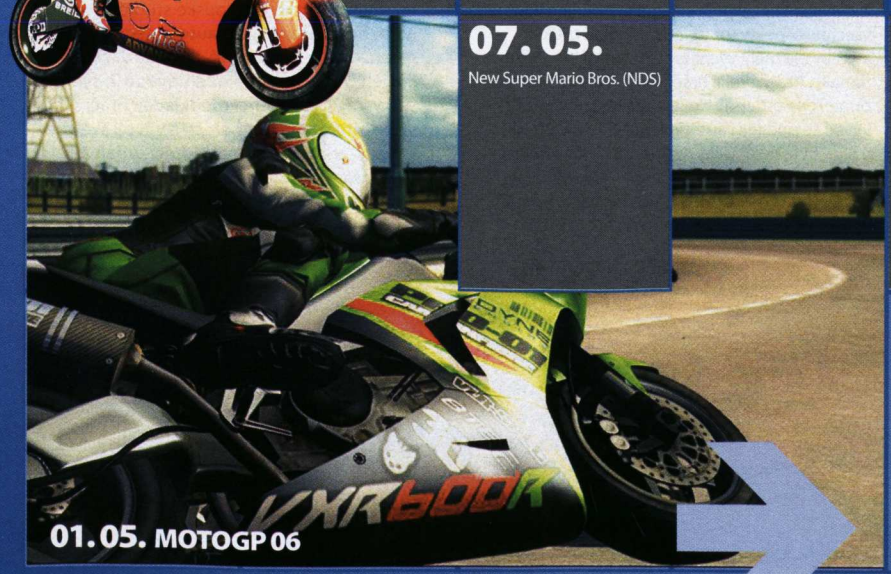
Battlestations: Midway (PC, PS2)

## 01. 05.

LOTR Online: Shadows of Angmar (PC)
MLB SlugFest 2006 (PS2, Xbox)
MotoGP 06 (X3 60)
Rebel Raiders (PS2)
Teen Titans (PS2, Xbox, GC)

## 02. 05.

Jaws Unleashed (PC)



01. 05. MOTOGP 06

## 07. 05.

New Super Mario Bros. (NDS)

## 09. 05.

Rise of Legends (PC)
SiN Episodes: Emergence (PC)
OutRun 2006: Coast 2 Coast (PC)
Over the Hedge (PS2, Xbox, GC, NDS, GBA)
TimeShift (PC, X360)
War for Terra: NY Invasion (PC)

## 10. 05.

Advent Shadow (PSP)
World War II Combat: Road to Berlin (PC)

**DOUPĚ ?**

### VYRAZTE DO ULIC!

Vychází květnové Doupě se shrnutím všech informací o konzoli PS3, článkem o úrovni prodeje her v ČR a také obvyklou nadílkou pravidelných rubrik a recenzí. Na CD/DVD příloze pak přinášíme výtečnou českou adventuru Gooka 2!

# BLESKEM ZE SVĚTA HER

## CivCity: Rome

Sid Meier je neuvěřitelně plodný. Není tomu tak dlouho, co světlo světa spatřila čtvrtá Civilizace, a nyní je tu další ohlášený titul, který by z ní měl hojnými doušky čerpat. Nese název CivCity: Rome, a jak je již z něj patrné, vaším úkolem bude ze zprvu malé starověké vesničky vybudovat městský kolos Řím. K tomu povede nutnost splnit několik desítek misí, v nichž se budete muset projevit coby budovatel, politik nebo vojevůdce. Oproti podobným hrám by mělo CivCity: Rome nabídnout komplexní pohled na život obyčejných lidí – zkoumat jednotlivé budovy budete nejen zvenku, ale také zevnitř. Ptáte se, kdy bychom se měli tohoto strategického skvostu dočkat? Poměrně brzy, jelikož jej vydavatelská firma Take 2 plánuje na letošní léto.

## 2006 FIFA World Cup Germany

Na světě je spousta věcí, na které se můžeme spolehnout – po zimě přijde zákonitě jaro, po noci prožité s přemírou alkoholu kocovina a s každým novým rokem k nám zavítá další ročník sportovních her od Electronic Arts. A když se objeví vhodná příležitost, tak rovnou dva. Nejinak tomu bude i v případě sportovní hry 2006 FIFA World Cup Germany, která vzniká speciálně kvůli nadcházejícímu Mistrovství světa ve fotbale v sousedním Německu. Za tímto účelem bude oproti regulérní FIFĚ vše přizpůsobeno nadcházející sportovní události – najdeme tu rovných 127 národních reprezentací nebo třeba 12 německých stadionů. Z hratelnostní stránky údajně půjde o nejvybalancovanější fotbal v celé historii. Uvidíme, nakolik se vzletná slova tiskové zprávy vyplní. Zpocení a udýchaní sportovci by měli již brzy naklusat na většinu dnešních platforem, mobily nevyjímaje.

## Multiplayerovka Warhammer Online žije!

Původně to vypadalo, že Warhammer Online nikdy nevyjde. Ale vše dopadlo jinak. Jako blesk z čistého nebe se minulý měsíc objevila zpráva o vzkříšení této kdysi velmi očekávané multiplayerovky, která nyní ponese podtitul Age of Reckoning. Hlavním motivem hry bude válka, jíž je zmítán tamější svět lidí, elfů, trpaslíků a samozřejmě i orků. Vy, na úplném začátku pěšák bez zkušeností, dostanete možnost se do celého konfliktu zapojit. Na výběr by mělo být hned sedm různých ras a vše bude podřízeno nové, právě vznikající generaci pravidel Realm vs. Realm. Autorská štafeta nakonec skončila u relativně zkušených Mythic Entertainment (např. Dark Age of Camelot), kteří by měli hru dokončit do léta příštího roku.

**Michal Ader,** vedoucí sekce CD/DVD
Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit

## Žánrový mix Terra: Formations

Pokud vás klasické 3D akce z pohledu první osoby nudí, neměla by vaší pozornosti uniknout čerstvě oznámená hra Terra: Formations!. Na té pracuje irské studio Star Cave Studios a žánrově by mělo jít o chytlavý mix mezi 3D akcí, RPG a RTS. Děj hry je zasazen do blízké budoucnosti, kdy jsou vyčerpány všechny přírodní zdroje, a lidstvo je proto nuceno hledat útočiště na jiných planetách naší sluneční soustavy. Vaše maličkost se bude moci převtělit do jedné ze čtyř tříd, od čehož se bude odvíjet i způsob nazírání na okolní svět – jako voják budete příslušníkem elitní jednotky, v případě technika budete mít za úkol rozvíjet prostředí, v kůži vědce se musíte starat o vývoj nových technologií a jako velitel můžete vše okolo řídit a spravovat. Terra: Formations! by měla nabídnout propracovaný singleplayerový i multiplayerový zážitek. Datum vydání je bohužel ve hvězdách, hra prozatím nemá vydavatele.

## Staří Settleři v novém hávu

I když pátý díl oblíbené strategické ságy Settlers oplýval nespornými kvalitami, spousta hráčů mu kvůli přechodu do třetího rozměru a hlavně opuštění původní filozofie nemohla přijít na chuť. Snad právě proto se vydavatelský dům Ubisoft rozhodl k poměrně nečekanému kroku – vydat druhý (a podle mnohých vůbec nejlepší) díl série znovu! Samozřejmě s tím, že zpracování bude poplatné moderním trendům, všechny aspekty (hratelnost, hudba, zvuky atp.) by ale měly vycházet z původní hry. Název remaku, který zvolili hráči v internetové anketě, bude The Settlers II: Next Generation. Na vývoji se podílejí i autoři původní hry, kteří už v Blue Byte nějaký čas nepracují, tudíž o kvalitě a typické atmosféře nemůžeme pochybovat. Vydání je naplánováno na letošní podzim, alespoň co se týče německy mluvících zemí.

## Alternativní minulost v adventuře Undercover

Zdá se vám, že v poslední době vzniká málo adventur? Ale kdepak! Spíše dochází k jejich zastínění tituly z jiných, dnes populárnějších žánrů. Pokud patříte mezi skalní fandy tohoto opomíjeného žánru, mohla by se vám líbit vznikající hra Undercover. Na té pracuje relativně neznámé rakouské studio Sproing, které můžete znát jako autora nedávno recenzované motorkové šílenosti Jacked. Příběh Undercover se odehrává za 2. světové války v Evropě. Tvůrci předkládají hráči svou vizi o alternativní minulosti a vývoji světa, kdyby nedošlo k řadě zásadních událostí. Více informací prozatím není k dispozici, i přesto, že hra by se měla na pulty obchodů dostat již v září.

# BYZNYS

## Playstation vyjde v listopadu 2006 – i v Evropě!

Jak je to s vydáním Playstation 3? Dlouhé měsíce jsme spekulovali, hráči byli nervózní a nedočkaví. Potvrdilo se, že očekávaná konzole nepřijde na trh v létě 2006, za své ale vzaly také informace o vydání v roce 2007.

Jak Sony oficiálně potvrdila, PS3 se v obchodech objeví v listopadu letošního roku „worldwide", tedy po celém světě! Zahájení prodeje v odlišných termínech pro jednotlivé regiony je tak již minulostí. Sony shodně potvrdila přípravu služby Playstation Network Platform (obdoba Xbox Live pro Xbox 360) a také dopředu rozprášila pochybnosti o problémech s dodávkami, které postihly konkurenční Xbox 360 – podle plánu hodlá Sony měsíc co měsíc zásobovat každý z regionů miliónem kusů konzole.

## Prodej her klesá, není důvod k panice

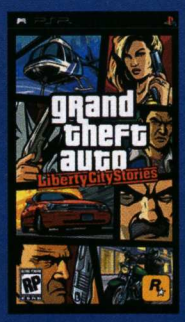
Agentura NPD zveřejnila prodejní výsledky za měsíc únor 2006 v USA, podle nichž herní průmysl zaznamenal další pád prodejů – o celých 13 % oproti stejnému období minulého roku. Zmíněné číslo se týká prodeje softwaru (her), v oblasti herního hardwaru naopak došlo k nárůstu prodejů o 22 %, zejména díky významné pozici Xboxu 360 a PS2 (prodalo se 160 000, respektive 300 000 kusů zmíněných konzolí). Podle analytiků ale nejsou únorové výsledky důvodem k obavě a celý trh v roce 2006 poroste. Vše nicméně znatelně ovlivní situace okolo vydání konzolí PS3 a Revolution, stejně jako stabilizace prodeje Xbox 360, který by měl být v následujících týdnech k dostání bez větších potíží. Prodejně silné měsíce slibují oba handheldy Sony PSP a Nintendo DS (to navíc podpořené verzí DS Lite – viz střípky), starou generaci konzolí v čele s PS2 čeká pokles prodeje her mezi 30–40 %.

**Kamil Gric,** šéfredaktor
Kde to jsem? Je snad tohle můj ráj?

## Ostuda pro ochranu Starforce

Přesněji pro firmu, nikoliv jejich ochranný systém jako takový. V době, kdy se týden co týden přetřásá chování ochrany Starforce na některých PC (např. Spellforce 2 vyjdou v USA po problémech s demoverzí bez Starforce), společnost zažila menší faux pas. Jeden z jejích zaměstnanců uveřejnil na firemním diskusním fóru odkaz na torrenty s plnou verzí hry Galactic Civilizations 2 – ty měly sloužit jako důkaz, nakolik hře uškodí šíření warezovými kanály, pokud její tvůrce nepoužije kvalitní ochranu. Příspěvek byl po několika hodinách smazán. Samotná Galactic Civilizations 2 si na problémy s prodejem stěžovat nemůže – za první týden zmizelo z pultů více kopií hry než jejího předchůdce za celou dobu prodeje.

## Take 2 v červených číslech




Prodejně slabší závěr loňského roku (shodně s úvodem letošního) zapříčinil špatné finanční výsledky společnosti Take-Two Interactive, pod niž spadají u nás známé i neznámé značky Rockstar, 2K Games a Global Star. Čisté prodeje dosáhly v prvním čtvrtletí fiskálního roku (končil 31. lednem 2006) částky 265 miliónu dolarů oproti 502,5 miliónu ve stejném období minulého roku. Dařilo se podle očekávání silným sériím v čele s GTA (Liberty City Stories je stále nejprodávanější hrou pro PSP v USA), úspěšné byly i Sid Meier's Civilization IV pro PC a NBA 2K6 pro Xbox 360. Firma očekává návrat do černých čísel v průběhu čtvrtého čtvrtletí, vše znatelně ovlivní probíhající transformace trhu na nové platformy.

## Tržby z poplatků za online hry rostly o 43 %

Americká společnost DFC zveřejnila zprávu, podle níž v roce 2005 vzrostly příjmy z poplatků za online hry o významných 43 % na 2 miliardy amerických dolarů. Velký vliv na dosažené výsledky měl nejen úspěch World of Warcraft, jenž v minulých dnech dosáhl mety 6 miliónů aktivních uživatelů, ale především masová obliba online her v Asii. 50 % veškerých příjmů plynulo právě z asijských zemí, zejména ze Severní Koreje, Číny a Tchai-wanu (Japonsko bylo vedeno jako samostatný trh). Situace se však má změnit – v roce 2011 nejenže vzroste celkový příjem za poplatky na více než trojnásobek (odhady hovoří o 6,8 miliardách), ale vůdčí roli převezme severoamerický trh, který se bude na částce podílet z více než 35 %. Podíl konzolových her dosáhne podle analýzy zhruba 29 %.

# STŘÍPKY:

Vývojářská společnost BioWare (série Baldur´s Gate, Neverwinter Nights a další) oznámila otevření nového studia v americkém Austinu. Nový tým, jehož součástí je mezi jinými Richard Vogul (dříve pracoval pro Sony a podílel se na startu legendární Ultimy Online) nebo James Ohlen (spolutvůrce SW: KOTOR, Neverwinter Nights atd.), pracuje na novém, masivně multiplayerovém RPG. Podrobnosti o projektu prozatím nebyly zveřejněny.

Hamilton Chu, Michael Evans, Andy Glaister a Steve Theodor, pánové stojící v pozadí her jako Halo nebo Half-Life, zformovali v americkém Seattlu novou vývojářskou společnost Giant Bite Games. Firma by se měla soustředit na vývoj titulů pro novou generaci herních konzolí.

Japonský debut vylepšené verze Nintendo DS Lite dopadl podle očekávání – stály se kvůli němu velké fronty a zásoby konzole zmizely z pultů obchodů během několika málo hodin. Nintendo si mne ruce, drobná úprava původní NDS zaznamenala vřelé přijetí veřejností.

Microsoft dosáhl na metu 5 000 patentů souvisejících s hrami a herními systémy. Jubilejní patent má firmě umožnit vytvoření komplexní služby pro uživatele Xbox 360 Live, nabízející průběžné statistiky nebo přenosy z multiplayerových klání, stejně jako možnost připojit se k rozehrané hře jako divák (podobnou službu již nabídl závodní Project Gotham Racing 3 pod názvem Gotham TV).

Společnosti BioWare a Pandemic oznámily, že za dobu vzájemné spolupráce prodaly více než 28 milionů kusů her, což vyústilo ve výnos zhruba 800 miliónů dolarů.

Vydavatel THQ koupil vývojářské studio Juiced Games, které aktuálně pracuje na pokračování své prvotiny Juiced, jež by se měla objevit ve verzi pro kapesní PSP. Firma se však nemá omezit na závodní hry a v budoucnu se od ní dočkáme i nových herních sérií.

Zatímco vy si můžete v aktuálním čísle přečíst recenzi čtvrtého dílu série The Elder Scrolls, tvůrci oznámili práce na novém, celkově pátém dílu. Bethesda Softworks se podle vyjádření svého PR manažera, Peta Hinese, rozdělí na tři týmy – jeden bude pokračovat ve vývoji updatů pro Oblivion, druhý tým dostane za úkol vývoj pokračování a poslední? Ten již aktivně pracuje na třetím dílu legendární série Fallout!

# PAVLAČ

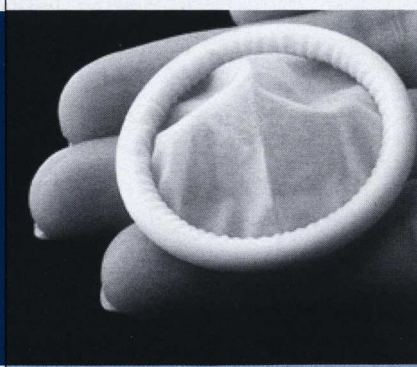
JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

# Zákaz prodeje starých konzolí v Japonsku

**TOKIO (fur)** – Japonská vláda připravuje zákon, podle kterého má být omezen prodej spotřební elektroniky vyrobené před dubnem 2001. To se samozřejmě týká i některých videoher a konzolí. Vládní představitelé tvrdí, že jde především o bezpečnost – staré přístroje mohou v některých případech způsobit např. požár. Proti novému zákonu se zvedla vlna odporu, zejména mezi otaku, fanatickými hráči. Ti tvrdí, že ve všem má prsty Microsoft, který chce do popředí protlačit nový Xbox 360. Ten se v zemi vycházejícího slunce přes veškerou snahu a především vynaložené miliony dolarů neprodává dobře. Japonský magazín pro mladé muže Weekly Playboy napsal, že se jedná o „nejhorší zákon, jaký kdy byl v Japonsku navržen". Kromě hráčů se ozvali muzikanti, jejichž hudební příslušenství by shodně spadalo pod zákon. Podle nich by mohla být poškozena celá japonská hudební kultura.

# Starforce začne vyrábět kondomy

MOSKVA (par) – Ruská vývojářská společnost Protection Technology, stojící za známou softwarovou ochranou Starforce, se dostala do ekonomických nesnází. Obchody už nejdou jako dřív, na jejich software se v poslední době snáší kritika za kritikou, a tak se prozíraví ruští podnikatelé rozhodli, že se pustí do nového odvětví. Začnou vyrábět kondomy pod názvem Starforce. Věří, že se tato značka, i přes četné problémy uznávaná v oblasti ochrany proti kopírování, stane zdatnou konkurencí pro zavedené výrobce prezervativů. „Spoléháme na dobrou pověst naší značky," vyjádřil se k celé věci Alexandr Szukajevic, ředitel společnosti. „Jako hlavní výrobní materiál použijeme pryž," dodal hrdě.



# Pacmani útočí na naši planetu!

**READING (pra)** – Poblíž anglického Readingu byly na polích objeveny stopy po mimozemském přistání. Vetřelci po sobě zanechali stopy v podobě tří kruhů v obilí. Jeden z nich však upoutal nezvyklým tvarem – až nápadně připomíná postavičku ze slavné hry Pacman. Událost vyvolala řadu plamenných diskusí jak mezi hráči, tak ufology a příznivci nejrůznějších záhad. Ufologové tvrdí, že neznámí návštěvníci zanechali otisk v poli proto, aby nám přiblížili svoji podobu. Vypadají skuteční ufoni jako žluté kuličky s okem a pusou? Hráči naopak tvrdí, že jde o reklamní kampaň pro novou, revoluční verzi hry Pacman (spekuluje se o názvech „SuperPacman" či „Pac-Superman"), která se má objevit na konzolích nové generace již v průběhu tohoto roku.

# Američtí hráči jdou do politiky

**WASHINGTON, D.C. (rus)** – „Povstaňte a chraňte svoje hry!" tak zní hlavní heslo nové americké politické strany Video Game Voters (VGV). Počítačové hry se po desetiletích utlačování stávají na severoamerickém kontinentu hybnou politickou silou. Hráči už dále nehodlají snášet útisk ze strany nepoučených občanů, ale především vysokých politických funkcionářů, kteří brojí proti omezení prodejů některých typů a žánrů her. Videohry jsou moderní formou zábavy a jako takové si zaslouží stejnou svobodu, jaké se dostává ostatním kulturním produktům, kterým ji zaručuje ústava Spojených států amerických. Za úhlavní politické nepřátele byli stranou VGV vyhlášeni senátoři Joe Lieberman, Hillary Clintonová a Evan Bayh, kteří se v minulosti zasadili o návrhy zákonů zakazujících prodej her ve státech Michigan, Illinois a Kalifornie. Protiherní aktivisté tlačí na další a další politiky, aby zavedli do tohoto odvětví podle nich potřebné regulace. Strana VGV proto vyzývá všechny příznivce počítačových her, aby se nebáli zvednout svůj hlas a podpořili VGV a její snahy o zachování herní svobody.

# Stalo se:

✕ Hned poté, co redakce Doupěte obdržela exkluzivní obrázky z nového Splinter Cellu, rozhodla se polovina osazenstva pro nový sestřih, ne nepodobný tomu, kterým se pyšní Sam Fisher. Zbytek jim teď přezdívá „lebkouni".

✕ „Udělám mu nabídku, kterou nelze odmítnout," slyšeli jsme skrze zavřené dveře říkat Honzu Morkese. Není jasné, s kým to vlastně mluvil, ani komu hodlá nabídku předložit. Jisté je pouze to, že ho Godfather bavil a že si pořídil zbraň.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

# Jsou pro vás Mobility moc složité?

# ČTĚTE MOBILMANII!

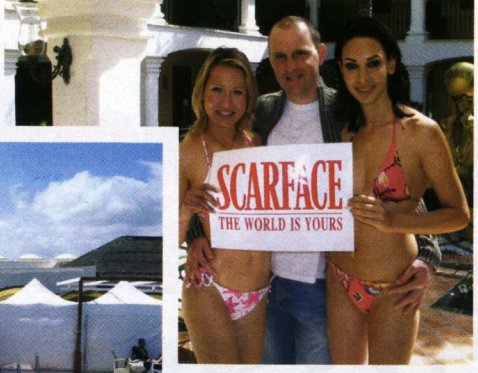
## Nejlevnější časopis o mobilech

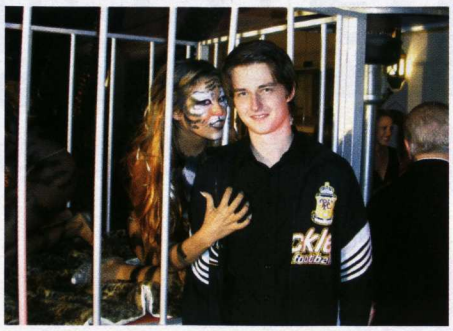
**MobilMania píše o mobilech jasně a srozumitelně**

**MobilMania přináší každý měsíc 52 stran za super cenu**

**MobilMania testuje všechny nové mobily**

**MobilMania přináší nejlepší javové hry, obrázky a melodie pro váš mobil**





# Reportáž:
## Odhalení hry Scarface ve španělském ráji

Místo činu: Španělsko, město Marbella, pětihvězdičkový hotel. Důvod: Prezentace (znovu)zrozené hry Scarface médiím z celého světa. Dojem po návratu: Chci zpět!

Před rokem působil Scarface jako malé děťátko, vzniklé z úspěchu konkurenční série GTA. O rok později se ale jeho tvář i osobnost mění. Velkou přeměnu neprovází jen dlouhý seznam vylepšení a vybroušení detailů, které ze hry dělají potencionálního nástupce San Andreas, ale také nebývalé představení hry médiím. Když píši tyto řádky, sedím v lobby pětihvězdičkového hotelu ve španělské Marbelle, kde jsem zažil jako jediný z českých herních novinářů show větší, než je E3 nebo evropská Games Convention – a šlo přitom o jedinou hru.

Přivítání ve velkolepém stylu, kdy si na okamžik připadáte jako filmová hvězda. Skupinka řidičů, čekajících na letišti, vás pohodlně přepraví černým Mercedesem do areálu hotelu. Nezbytné fotografování s pohlednými bikini-girls, sklenice šampaňského na uvítanou a ubytování v dvoupatrovém pokoji, který by mnoha z nás postačil jako příjemný letní byt. Ráj je to správné slovo.

### PRÁCE, NEBO ZÁBAVA?

Kolegové z dalších magazínů měli pro celé tři dny strávené v Marbelle jediné označení: nice work (v překladu krásná práce). Nezbývá mi, než s nimi souhlasit. Zatímco první den určilo Vivendi k seznamování s prostředím, užívání si společnosti krásných dívek a večernímu výletu do centra města po boku PR manažerky pro východní Evropu, druhý den měl vyplnit další stránky našich reportáží a především splnit důvod, proč Vivendi svezlo na jediné místo stovky novinářů z celého světa a pohostilo je akcí, jež stála statisíce eur. Důvod jménem Scarface a jeho (znovu)odhalení celému světu.

Podcenilo ale výdrž a chuť herních novinářů užívat si pohodlí a exotického prostředí. Ranní snídaně připomínala pohled na skupinku zombie z Resident Evil a nebyl jsem překvapen, když se začátek akce posunul o dobrou hodinu (mimo herních novinářů ranní budíček nedodržela ani skupinka v noci doraziviších kanadských vývojářů z Radical Games). První prezentace ale splnila potřeby: stylové odhalení hry, základních prvků i snímku Scarface (v českém překladu Zjizvená tvář), který si mohli přítomní novináři po celý průběh akce 24 hodin denně pustit na hotelové televizi. Vivendi myslelo skutečně na vše.

### ZAPÁLENÍ PRO VĚC

Tím ale „pracovní" část programu neskončila. Před hotelem čekající limuzíny převezly desítky hostů do plážového klubu, který patří k hotelu a kde jsem si mohl poprvé Scarface na vlastní kůži osahat. Nezbytný výklad o ovládání hry, které se mimochodem neliší od desítek dalších PS2 titulů, a přede mnou se objevuje elegán s odhodlaným výrazem – Tony Montana. Pokud byste se mě zeptali na skutečnou osobnost, největší charakter gangsterských filmů 20. století: je jediným velikánem právě Tony. Tam, kde je Kmotr kultovním filmem a jeho představitelé stylovými mafiány, Tony přináší syrovost, extravaganci a brutálnost skutečného gangstera. Všechny tyto prvky se spojují ve hře, kterou bych se nebál označit za GTA pro dospělé. Proč, to pochopíte z následujícího představení hry.

Když dopisuji tyto řádky, už nejsem v Marbelle. Sedím v letadle a přilétáme do švýcarského Curychu, ale vzpomínky na španělský ráj přetrvávají. Být herním novinářem má mimo těch krásných i své temné stránky; těžký uzávěrkový týden, kdy je spánek nepotřebným luxusem, a další desítky mimoherních povinností, které nejsou na výsledném produktu (rozumějte – Doupěti) na první pohled znát. Ale právě při akcích typu Scarface člověk prozří a pro jednou se opět přesvědčí, že hry jsou nádherné univerzum a poskytují neopakovatelný zážitek i mimo své hranice. A navíc jejich význam rok od roku roste.

**Kamil Gric**, šéfredaktor
Kde to jsem? Je snad tohle můj ráj?

### ZJIZVENÁ TVÁŘ SKUTEČNÉHO GANGSTERA

Můžete se se mnou hádat, můžete mi spílat – přesto si dovolím tvrdit, že Kmotr není akční film, nebo minimálně ten druh snímku, ke kterému by sedělo jeho nedávno vydané herní ztvárnění. Scarface (Zjizvená tvář) je v mnoha ohledech jiným druhem gangsterky – syrová, brutální, se silnou hlavní postavou Tony Montany a jejím vývojem v oparu drog. A především akční. Herní Scarface si bere za cíl přenést ducha a náboj filmu do akční hry, která ctí pravidla daná předlohou (např. skutečnost, že Tony nikdy nezabíjí civilisty). Kdo viděl film, pochopí, že vize tvůrců se od jeho vyznění prakticky neliší.

**Pár informací o snímku Scarface:**

Rok vzniku: 1983
Stopáž: 170 minut
Režie: Brian De Palma
Scénář: Oliver Stone
Hrají: Al Pacino, Steven Bauer, Michelle Pfeiffer a další

# Scarface: The World is Yours

Tony Montana vstává z mrtvých ve verzi GTA pro dospělé

Neříkám to poprvé a jistě také ne naposledy. Scarface nabízí akční, až téměř brutální zážitek, který byste si ve výchozí lokaci snadno spletli s konkurenční GTA. Není divu. Inspirace prodejním hitem je patrná, tvůrci ji nepopírají, ale zároveň se svému vzoru milovými kroky vzdalují. Scarface se nevyhýbá ožehavým tématům, ale jde přímo k jejich jádru. Když na ulici potkáte pěknou slečnu, hlavní hrdina pochválí její figuru (nebo konkrétní část těla) a ona jej na oplátku pošle do míst, kam ani slunce nesvítí. O to více pobaví zjištění, že hra stále nebyla ratingována. Drogy, zabíjení, nadávky, to vše jasně spadá do kategorie „pouze pro dospělé".

### SCARFACE VČERA A DNES

Scarface není na herním poli nováčkem. Samotná hra vzniká již po dva dlouhé roky, ale zažila řadu přerodů a změn. Když se po loňské E3 ocitli tvůrci pod palbou kritiky (není divu, sám jsem měl tu „smůlu" tehdejší verzi hrát), rozhodlo se Vivendi reagovat. Zvýšilo počet lidí, kteří se na hře podílí (aktuálně velikost týmu přesahuje stovku), a od základů přepracovalo řadu prvků, aby je následně doplnilo o nezbytné novinky.

Dnes, téměř o rok později, se před zvědavýma očima herních novinářů rozprostírá ve velké míře odlišná hra. Obohacené prostředí, překvapivě kvalitní vizuální dojem na PS2 a důraz kladený na každý detail, který by měl zamezit fiasku, jemuž se nevyhnul příbuzný Godfather (zejména co se automobilové části týče). Jádro hry vychází z původního snímku, který jsem částečně představil již na minulé straně. Nesleduje však jeho děj. Tony Montana, navýsost atraktivní postava jak pro filmový, tak i herní trh, vstává z mrtvých a vydává se dobýt zpět pozici drogového krále, která mu byla (právem, nebo neprávem?) uzmuta.

> Přemýšlivý typ se zásadami, který se však v okamžiku mění ve ctižádostivou, vraždící bestii

Tony Montana je specifickým příkladem hrdiny, jehož profil i charakter si přímo říká o herní zpracování. Přemýšlivý typ se zásadami, který se však v okamžiku mění ve ctižádostivou, vraždící bestii, což nejlépe dokazuje poslední desetiminutová scéna filmu, jež shodně uvozuje dění herní verze. Znalci si pamatují na Tonyho vztah k civilistům a jeho pravidlo nezatahovat do drogových válek nevinné. Stejný bude i ve hře – budeme moci řídit vozidla, která řídil i Tony (auta, čluny), nebudeme moci zabíjet kolemjdoucí atd. (což ale neznamená, že tak nebudou moci činit Tonyho podřízení). Velký kápo nebude jedinou hratelnou postavou a zejména v druhé polovině hry, kdy se Tony dostane zpět k moci, zaujmou řadové úkoly jeho opatrované ovečky.

Odlišností od GTA najdete jen v předchozím odstavci dost a dost, hlavním hrdinou počínaje. A já mohu v jejich výčtu směle pokračovat. Přestože systémově hra vychází z podobných principů jako GTA, které nám kupříkladu předhazuje stejně fungující systém reputace, zde se nacházíme v drogovém světě, jenž má svá pravidla. A který má také své odlišnosti. Potřebujete neodkladně slušnou sumu peněz? Není nic jednoduššího, než z kapsy vytáhnout obří cihlu (mobil 80. let), vytočit číslo nejbližšího dealera a vyzvednout drogy, které následně prodáte přímo na ulici. Nic ale není stoprocentní, a tak domlouvání obchodu doprovází sympatická, byť jednoduchá herní vložka. V ukazateli, který rozhodne o úspěšnosti obchodu, musíte s přesností trefit bílou plochu. Pokud se nepodaří, znamená to, že Tony nebyl v jednání dostatečně obratný. Pokud je navíc nevhodně agresivní, zvrhne se obchod v zuřivou přestřelku a válku s gangem.

Zadařilo se? Stále nemáte vyhráno. Policie vás v případě zadržení připraví jak o drogy, tak špinavé peníze, které jinak musíte vhodně „vyprat" v bance. Pomocí mobilu si navíc domlouváte i další obchody. Přesto hra nechce být a také není obrovským světem s maximální volností, který je tak typický pro GTA. Mnohem více se soustředí na výpravu příběhové linky, jejíž důležité okamžiky ztvárňuje povedenými animacemi (a více než hitu od Rockstaru se tak blíží hernímu Kmotrovi).

### SCARFACE ZÍTRA A POZÍTŘÍ

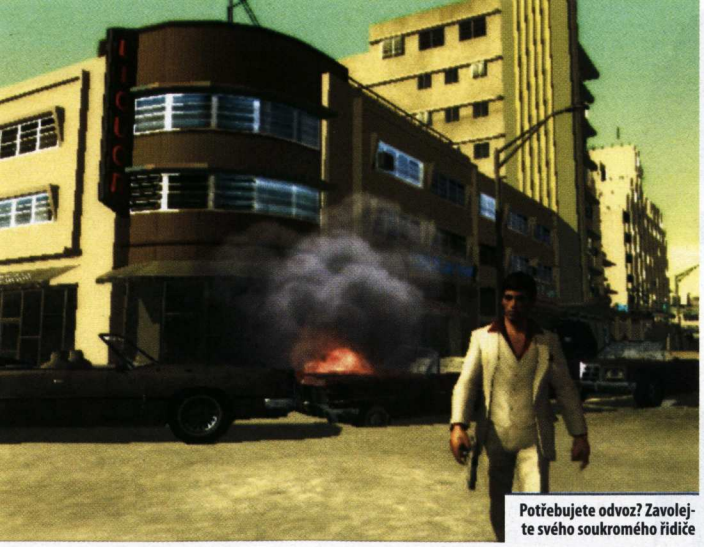
Hráči GTA se vybaví další otázky, na které mi s trpělivostí a zapálením pro věc odpovídal Peter Warret,

**SCARFACE**

- vychází z principů konkurenční GTA
- je nabitý surovou akcí a obchodem s drogami
- se pyšní hlavním hrdinou, jehož charisma překonává GTA i Kmotra
- nebude obsahovat sex
- není hrou pro malé děti
- nebude obsahovat multiplayer
- nabídne více hratelných postav

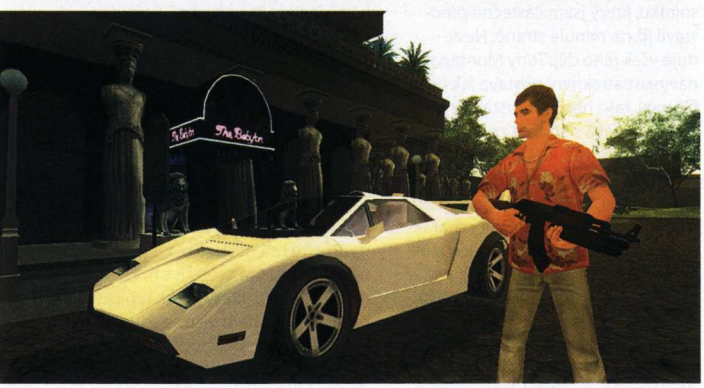
**Platforma** PC, PS2, Xbox, PSP

**Žánr** Akční
**Výrobce** Radical Games
**Vydavatel** VU Games
**Distributor v ČR** CD Projekt
**Homepage** www.scarfacegame.com
**Datum vydání** Podzim 2006



Potřebujete odvoz? Zavolejte svého soukromého řidiče

Hele, Fidel, naval všechny desky Michaela Jacksona!



výkonný ředitel vývojářského studia Radical Games. Z příběhového pojetí hry vypadávají vedlejší úkoly, jako je možnost přijímat policejní mise v GTA, pryč je také nákup domů pro své osobní blaho. Váš osobní palác bude oproti tomu natolik rozsáhlý, že si jej budete moci dle libosti zařídit. Jednoduše zakoupíte vybraný předmět a umístíte jej na kterékoliv místo. Minimálně pro mou maličkost jde o zcela jistě atraktivnější formu „domova" než tucet šedivých, neatraktivních pseudodomů z GTA, jejichž jediný význam tkvěl v možnosti uložení rozehrané hry.

Scarface vychází hráčům maximálně vstříc, a přestože otázka ukládání nebyla definitivně vyřešena, tvůrci se kloní k variantě neomezeného ukládání s výjimkou herních misí. Hráči navíc dávají do rukou řadu příjemných vylepšení, jako je ukazatel dosažené agresivity (přesáhne-li únosnou mez, očekávejte policejní auto v okruhu několika bloků), nebo zaznačení oblasti, v níž po vás pátrá policie (stačí sledovat mapu, z lokace se vzdálit a muži zákona mají zase pro jednou smůlu). Navíc nejen na čtyřech kolech, ale také při chůzi po svých přicházejí vylepšení.

Jaká? Efektně zničitelné prostředí, kdy můžete sestřelit lustr a rozmáčknout jím nepřítele ve velkou, krvavou pizzu. Obecně je prostředí interiérů nebývale bohaté, až do té míry, že mně i Kmotr připadal jako chudý příbuzný připravovaného Scarface. Boje navíc provází zjednodušení v podobě first-person módu, do nějž se můžete dle libosti přepnout a který se v přestřelkách stane vaším nejbližším přítelem. Na konzolích nás samozřejmě čeká automatické zaměřování s finální korekcí, na PC se nejpravděpodobněji jeví volná střelba, jež plně využije výhod myši a její rychlé odezvy.

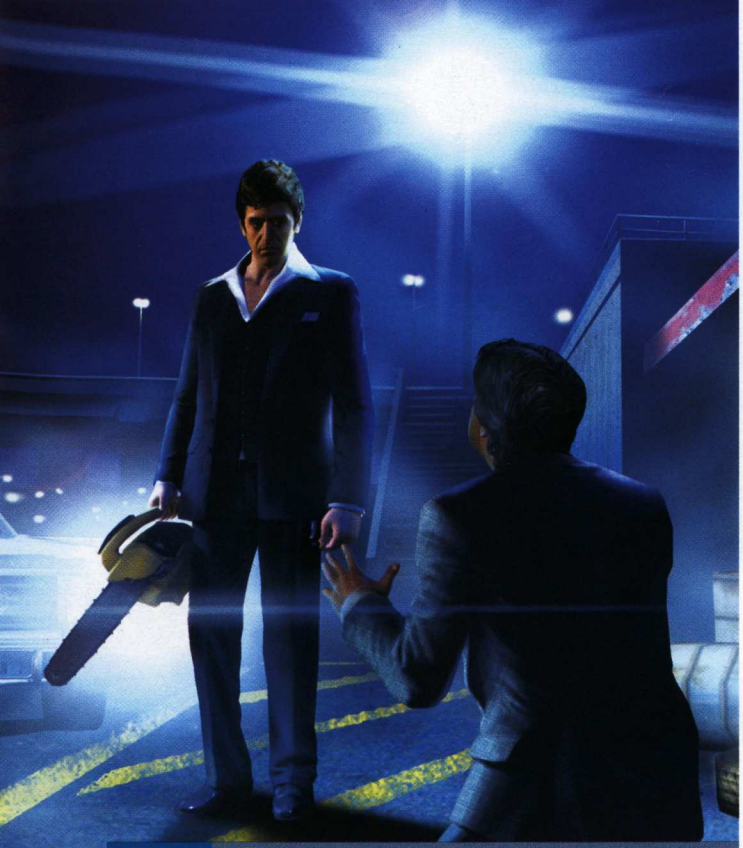
Jak známo, Al Pacino odmítl spolupracovat na herním ztvárnění kultovního Kmotra. Proč? Můžeme hádat a přít se. Snad proto, že filmový Kmotr není filmem, jenž by si zasloužil zpracování ve stylu akční hry. Scarface se podporou jedné z největších hereckých hvězd dneška pyšní, přesto se Al Pacinův vliv omezuje na konzultaci v průběhu jednotlivých stádií hry. Namluvení jeho postavy se ujal imitátor, kterého herec doporučil (všemu předcházely desítky neúspěšných konkurzů v Kanadě a USA).

## KDO JE TONY MONTANA?

Tam, kde Kmotr rozehrává koncert o několika nástrojích, zůstává Scarface věrný jedinému. Tony Montana, politický uprchlík z Kuby za vlády Fidela Castra, si plní svůj americký sen. Jenže nekráčí po „správné" cestě. Z poslíčka se stává drogový boss, který nekompromisně zametá s nepřáteli. Divák na obrazovce sleduje jeho postupnou přeměnu, kdy si nemůže být ani na okamžik jistý, co jej čeká za chvíli. Z postavy, již ztvárnil Al Pacino, sálá energičnost, velký zápal, stejně jako arogance a neteč-nost. Možná největší gangster filmového plátna, zcela jistě ten s nejbrutálnější povahou. Doporučujeme poznat Tonyho Montanu osobně.

Výsledný dojem je úžasný. Hlas nejenže odpovídá původnímu, ale i zachycení Tonyho pohybů dokonale sedí k filmovému vzoru.

Po chvilce obdivu přichází čas špatných zpráv. Ta s číslem jedna



> Můžete sestřelit lustr a rozmáčknout jím nepřítele ve velkou, krvavou pizzu

na kapotě se jmenuje absence multiplayeru, která jen potvrzuje důraz na příběh a jeho vývoj. Vada na krásné číslo dvě jsou chybějící verze pro konzole příští generace, o kterých se dlouho spekulovalo, ale které podle našich informací nejsou v přípravě. Třetí nedostatek se skrývá v koncepci vývoje hry, kdy je PC verze o několik týdnů pozadu za PS2. Zejména po grafické stránce mi tvůrci nedali dostatek důvodů uvěřit, že i na osobních počítačích dovedou ztvárnit úžasnou, oči lákající podívanou. Co na tom, že investovali množství peněz do realisticky vypadající vody, která na PS2 potěší, ale PC hráči by se její „kvalitě" jen ironicky pousmáli?

Hodnotit Scarface jako celek ve fázi, kdy do dokončení vývoje chybí jen několik měsíců, by mělo být jednoduché. Není. Pro hru je důležitá řada prvků, jejichž broušením tvůrci tráví (a dost možná i ztrácejí) drahocenný čas. Jeden nefunkční může dojem ze hry zbořit jako domeček z karet. Pokud ale bude vše fungovat tak, jak tvůrci doufají a jak ukázala prezentace, pak Tony Montana rozpoutá na podzim velkou show. Nebudeme u ní chybět.

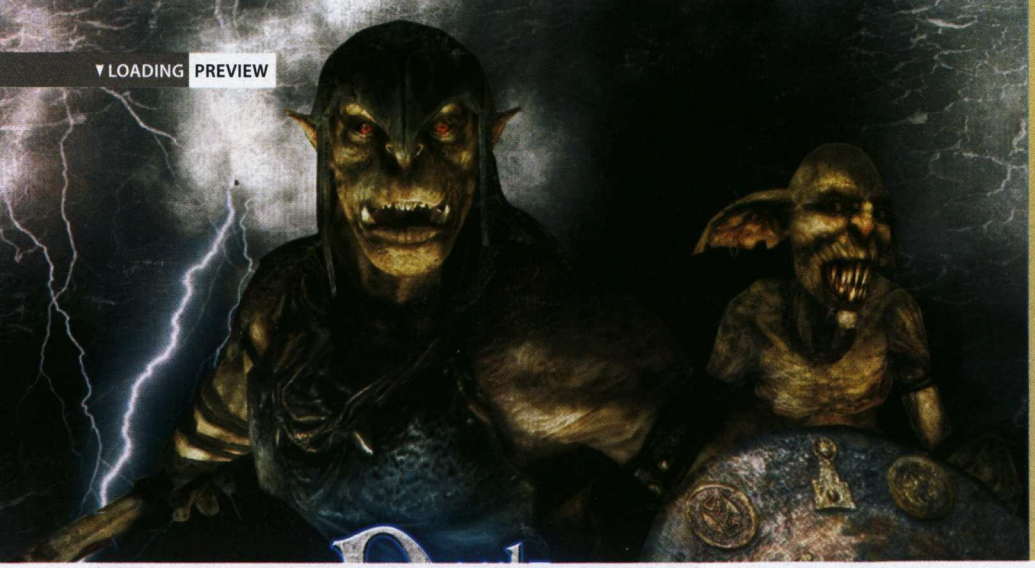
**Scarface: The Wourld is Yours**

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

index očekávání

- Hlavní hrdina Tony Montana
- Syrová akce
- Větší důraz na příběh
- Věrnost filmové předloze
- Přílišná podobnost s GTA
- Méně svobody

Atraktivní variace GTA, která sází na potencionál své filmové předlohy, silný charakter hlavního hrdiny a několik drobných inovací. Může to fungovat? Nepochybně. Bude? Uvidíme na podzim.



Měření síly – kdo prohraje, dostane meč. Do břicha

# Dark Messiah of Might and Magic

Might and Magic a akční hra? Doposud byl výsledek vždy fiaskem. Když se ale kladiva chopí zkušení tvůrci a udeří do RPG kořenů série, jediný meč nezůstane nezlomen

**Platforma** PC, PS3, Xbox 360

**Žánr** Fantasy akce s prvky RPG
**Výrobce** Arkane Studios
**Vydavatel** Ubisoft
**Homepage** www.mightandmagic.com
**Datum vydání** Červen 2006

Kouřové signály, inteligence v politických rozhodnutích a pravověrná RPG mají něco společného. Odzvonilo jim smutným tónem zakřiknutého umírá-čku. Osamělé majáky jako recenzovaný titul The Elder Scrolls: Oblivion se topí v bouři „akčního pokroku", kdy hráči sice škemrají o masivní a propracované fantasy světy, ovšem trh kupuje jednoduché klikací symfonie pro jeden prst. Trendu zjednodušování hratelnosti již několikrát podlehla i devítidílná RPG legenda někdejšího programátora a producenta Jona Van Caneghema, Might and Magic (dále jen M&M). Tupá akce Crusaders of M&M nesahala původním hrám ani po skřetí krví zbrocené kotníky, stejně jako patetický pokus o multiplayerovou mlátičku Legends of M&M. Navzdory špatným zkušenostem s akčním žánrem se však Caneghemův svět nevzdává. Dark Messiah nemá podle nejnovějších informací představovat degeneraci letitého fenoménu, ale naopak zcela nový evoluční stupeň, který by neměl minout žádný herní biolog!

## VELKÝ TŘESK

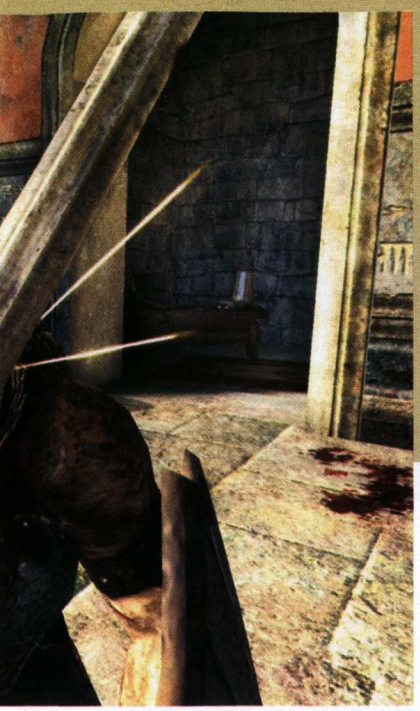
Myšlenka Temného spasitele se zrodila souhrou šťastných náhod. Koncem roku 2002 vydala francouzská společnost Arkane Studios nečekaně kvalitní dungeon Arx Fatalis, který představoval bezchybný návrat ke zlatému fondu her odehrávajících se v podzemních kobkách. Mezitím vyšla akční střílečka Half-Life 2, přičemž lidé z Arkane byli natolik ohromeni použitým enginem Source, že jej promptně licencovali a použili v technologickém demu Arx Fatalis 2, které předložili obřímu vydavateli Ubisoft. Reakce managerů byla vřelejší než explodující supernova, nicméně namísto financování Arx Fatalis 2 poskytli malému studiu lákavější nabídku – vytvořit duchov-ního nástupce série Might and Magic v enginu Source, který však nebude ortodoxním RPG.

Arkane Studios přijali výzvu, zahodili koncept druhého Arxu (nebo si jej spíše schovali do šuplíku), ale zároveň se nepodvolili sklouznout na vykotlanou kolej primitivních akcí. Slovy autorů je Dark Messiah zcela novou interpretací akce s prvky RPG. Není zde spojitý svět, kterým by se hráč pomalu prokousával, ale jednotlivé, vzájemně navazující úrovně. Zároveň se o slovo hlásí regulérní vývoj postavy, desítky dovedností a mohutná interaktivita prostředí. V rozhovoru pro uznávaný portál rpgdot.com tvůrci prozradili, že jejich cílem není

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Koupím equip s nature resistem. Whisp me!

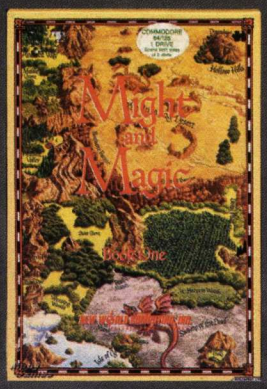
> Noha je ve hře pomocníkem, na nějž bychom měli mít zbrojní pas

Má sice štít, ale plošina je vratká a sráz hluboký



## BUDIŽ MOC A MAGIE!

Tak, jako je Richard Garriot otcem série Ultima, Jon Van Caneghem se stal starostlivým rodičem fenoménu Might and Magic. Jeho snem bylo vytvořit živoucí středověký svět okořeněný bájnými bytostmi, ve kterém by hráč mohl skutečně žít. V průběhu let se jeho vize více méně naplnila. V pozdějších pokračováních devítidílné ságy byla hráčova parta dobrodruhů povyšována do šlechtického stavu a mohla dokonce získat vlastní hrad. Vůbec první RPG s názvem Might and Magic: Book I vyšlo roku 1986 na platformě Apple II a dalo zárodek zajímavému příběhu, ve kterém hráli roli tzv. Starobylí. Ti ze svých kosmických lodí dohlíželi na jednotlivé planety, přičemž každý díl se odehrával na povrchu jedné z nich. Fenomén se z původních her na hrdiny rozvětvil do celé řady vedlejších produktů. Populární se staly pouze strategie Heroes of M&M, ovšem jednalo se o úspěch bezmála pangalaktický. Po krachu vydavatele 3DO vše nasvědčovalo, že se vody nad Might and Magic definitivně uzavřely. Naštěstí značku roku 2003 za 1,3 milionu dolarů odkoupil francouzský Ubisoft, který se nyní snaží odkaz legendy náležitě oprášit hned na několika frontách.



zařadit svůj produkt do některé ze žánrových klecí, ale že tvoří uvěřitelné fantasy prostředí, ve kterém bude hráč moci dělat, co jej napadne, a na vlastní kůži pocítí bestiálnost a zběsilost soubojů s pitvornými monstry.

### MOCNĚJŠÍ A MAGIČTĚJŠÍ MIGHT AND MAGIC

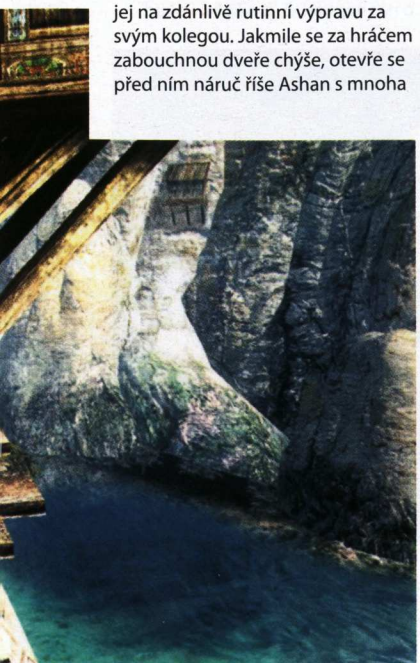
Surové atmosféře nahraje do karet příběh, jenž se bude odehrávat dvacet let po událostech zachycených v očekávané tahové strategii Heroes of M&M V. Hráč oblékne hrubou kápi Saretha, učedníka mocného mága, který je již od dětství vychováván k tvrdým podmínkám a boji. Sareth mohl jen marně doufat, že půjde o boj s hlodavci prokousávajícími se kouzelníkovou knihovnou. Jednoho dne mu jeho mistr vkládá do rukou starobylou relikvii a posílá jej na zdánlivě rutinní výpravu za svým kolegou. Jakmile se za hráčem zabouchnou dveře chýše, otevře se před ním náruč říše Ashan s mnoha rozmanitými končinami. Ačkoliv zápletka skloňuje podstatné jméno klišé ve všech pádech jako našprtaný školák u tabule, autoři si zakládají na výpravnosti a silném vedení hráče systémem misí. Dokonce i zasazení by se mělo v zájmu unikátního příběhu držet světa Might and Magic jen rámcově.

Použita budou pouze monstra, známé rasy a pohlcující fantasy prostředí. Příjemnou zprávou je vyřazení sci-fi prvků charakteristických pro celý M&M fenomén (situace v původních RPG vypadala asi tak, že hráč po celou hru zabíjel draky, aby nakonec skončil na palubě jakési Caneghemovy interpretace hvězdné lodi Enterprise). Příznivci série možná budou zklamáni, nicméně je veskrze dobrým znamením, že Arcane nelepí svou hru slepě na existující kulisy Might and Magic, ale snaží se vytvořit nové poctivé fantasy jako řemen.

### OČIMA DOBRODRUHA

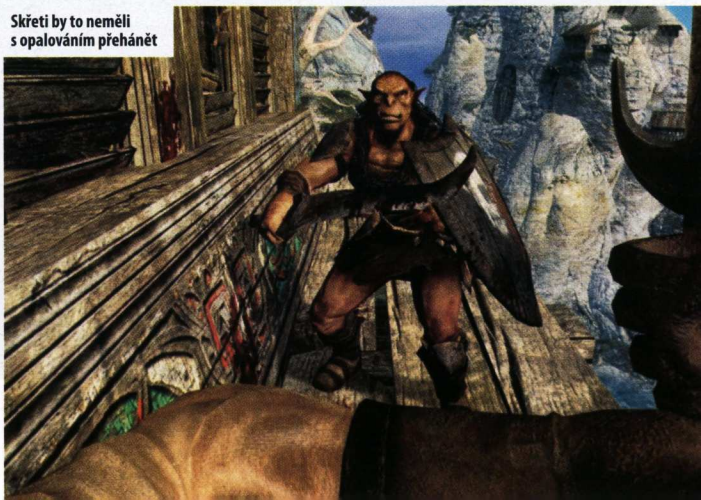
Použití pohledu první osoby má své opodstatnění. Jednak kvůli souboj ovému systému, ale především ve jménu vcítění se do hry. Pokud hráč uvidí skřety číhající za rohem, kostry chrastící po propadlinách starých chrámů nebo majestátní draky přímo z lidské perspektivy, měl by se dostavit pocit, že je skutečně TAM. Když budeme upižlávat nohu mohutného kyklopa, teprve pak si uvědomíme měřítko nepřátel a jejich sílu. Kvůli lepšímu vtáhnutí do binárního světa věnovali Arkane velkou píli tvorbě takzvaného uvědomění vlastního těla (v angličtině body awareness). Pokud se hráč podívá dolů, uvidí své klopýtající nohy, pokud švihne mečem, objeví se ruka. Třeba zkrvavená, pokud jsme právě zabili nějaké monstrum. Rovněž při kouzlení se po obrazovce roztančí ruce předvádějící složitá zaklínání. Výstižně řečeno, není zde strojová kamera zavěšená v prostoru. Po úrovních se pohybuje skutečný člověk, který reaguje na výpady nepřátel (obraz se zatřese) a okolní prostředí (kolébavá chůze, zakopávání apod.)

Prudké švihání mečem, krytí štítem a blesky sršící z prstů rozhněvaného mága jsou neoddělitelnými prvky každého fantasy. Jak je však převést do počítačové hry, aby se výsledek nezvrhl v jednotvárné klikání? Jako odpověď přichází dovednosti a zvláštní schopnosti, které se bude Sareth učit výměnou za zkušenostní body.



A vydrží čerstvý až do jara

Najít specifické místo mezi lopatkami nedá zloději moc práce



Skřeti by to neměli s opalováním přehánět

Dýkami se údery špatně vykrývají

Pavouk jako hromosvod? Proč ne?

V zásadě se lze vydat třemi různými směry – Dark Messiah nabídne rozvětvené stromy dovedností pro bojovníka, mága a zloděje. Samozřejmě lze jednotlivé větvě kombinovat, ovšem do všech směrů rozháraná postava si mečem nanejvýš namaže krajíc chleba a ohnivou koulí zapálí fajfku. Nikdy nedosáhne mistrovství v jedné kategorii. I tak však půjde hru dohrát! Jen bude třeba zapojit mozek a představivost.

zvýšením hodnoty ve statistikách, jako například nic neříkající posílení obrany +20, ale rovnou vizuálně ve hře. Pokud opravdu investujeme body do pokročilé obrany, postava dostane speciální pohyb ke krytí zbraní, který bude muset hráč sám podle dané situace používat a vyvolávat. Stejný systém hodlá prosadit i připravované RPG Bioshock – zvýší se ve hře obratnost? Hráč bude rychleji běhat! Dark Messiah přitom obsáhne celou škálu dovedností. Pro bojovníky zde budou silné údery na roztříštění protivníkova štítu, rychlý výpad, který soka omráčí, nebo řada finišujících bodnutí přímo do srdce. Zloděj bude zase věrný cestě podlého záškodníka. Dovednost rychlého ukrytí ve stínech doplní omračující rány obuškem, otevírání zámků nebo třeba vylepšené odzbrojování monster. Ovšem pozor, ani to není všelék! Velkého draka nebo obra odzbrojíme jen stěží.

Pochybovat lze jen o rychlém ovládání takto rozsáhlého repertoáru schopností ve zběsilých soubojích. I zde nás však Arkane uklid-

> Když budeme upižlávat nohu mohutného kyklopa, skutečně si uvědomíme měřítko nepřátel a jejich sílu

### SMRTÍCÍ BALET

„Úspěch v souboji je závislý na kombinaci dovedností herní postavy a zručnosti samotného hráče," tvrdí autoři. Naučené schopnosti se totiž neprojeví pouze ňují ukázkami přímo ze hry. Boj je plynulý, plný zuřivosti, létajících ohnivých koulí, krve a výkřiků smrdutých protivníků. Zloděj provádí svou práci brutálního chirurga dvojící agilních dýk, zatímco bojovník hbitě vykrývá údery, aby vzápětí roztočil meč do smrt-ícího víru berserkového výpadu. Obzvlášť zajímavě vypadá střetnutí dvou mečů. Za jiskření a skřípění oceli se vzájemně přetlačují, aby byl vzápětí jeden z oponentů od-zbrojen, zakončujícím úderem nabodnut na čepel a odkopnut do zapomnění.

### MOC, MAGIE A TUNA VOLNOSTI

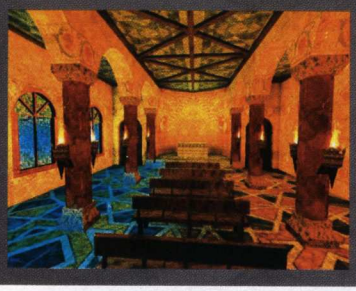
Ředitel vývoje titulu Dark Messiah, Raphael Colantonio, říká: „Hra je lineární ve struktuře misí, ale otevřená po stránce herního stylu." Každá situace tak bude mít mnoho řešení a tvůrci dále s nadsázkou dodávají: „Pokud hráč přijde na jakýkoliv postup, jakým by se aktuální herní problém dal vyřešit, hra mu to umožní." Nejde pouze o diferenciaci válečník = bezhlavé zabíjení nepřátel, zloděj = plížení ve stínech. I válečník může v místnosti plné skřetů použít provazové šípy a přešplhat po trámoví u stropu. Stejně tak lze v roli mága podpálit velké amfory s olejem nebo protivníka jednoduše zmrazit kouzlem a skopnout z útesu. Noha má ve hře obecně velký význam, nejen jako logistický prostředek, ale také jako pomocník, na který bychom měli mít zbrojní pas. Hráč může protivníka zmenšit a zašlápnout, odkopnout, aby se následně mohl rozmáchnout k prudšímu úderu nebo vyrazit vzpěru držící most s několika hlídkujícími nepřáteli. Meze možností jsou posunuty skutečně vysoko. Dark Messiah bude například počítat i s tím, zda o nás nepřítel ví, či nikoliv. Pokud

### SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS – POCTA FANTASY

Arkane Studios se při tvorbě Dark Messiah rozhodli vzdát všech sci-fi odkazů, kterých nebylo v původním světě Might and Magic málo. Hra nyní působí jako skalní fantasy titul, až místy připomíná neprávem zapomenutou perlu Severance (v Americe Blade of Darkness) z roku 2001. Hráč se probíjel neuvěřitelně pestrým prostředím v roli rytíře, barbara, amazonky nebo trpaslíka a díky neobvyklé brutalitě doslova stínal hlavy skřetům, porcoval obry a zápolil s mohutnými golemy. Hra také poprvé představila brilantní hru dynamického světla. Fatální se bohužel stalo netradiční ovládání a až příliš velká obtížnost soubojů, které svými speciálními údery připomínaly klasickou bojovku.

**MIGHT AND MAGIC TRIBUTE – VZKŘÍŠENÍ LEGENDY?**

Někdo se o hry s tématikou Might and Magic jen otřel, mnozí se však stali fanatickými vyznavači jejich propracovaného vesmíru. Na plné čáře mu propadla také dvacítka amatérských vývojářů roztroušených po celém světě, kteří se již několik let snaží oživit slávu původní desetidílné RPG ságy. Projekt má nabídnout patnáct rozsáhlých venkovních lokací a na padesát úkolů se všemi zákonitostmi minulých her spolu s řadou vlastních nápadů. Ačkoliv grafika sahá někam do herní doby ledové, jde o pozoruhodnou snahu fanoušků, kteří se nechtějí jen tak vzdát své milované hry. Držíme tvůrcům palce, ať se jim podaří projekt dokončit.



**Vstoupíš-li do posvátného chrámu, umrlče, hrdina si tě najde!**

si hráče nevšimne, ten jej může odpravit jednou dobře mířenou střelou z luku. Zasáhne helmu? Pak se spustí zběsilý pokřik burcující posily. Zkušenostní body navíc nebudou závislé na zabíjení zrůd, ale na plnění seznamu dílčích úkolů. A je jedno, jakým způsobem se jejich pokoření zhostíme.

Absolutní volnosti říkají tvůrci interně vertikální svoboda. Na rozdíl od her, které poskytují obrovské možnosti v pohybu po světě v horizontální rovině, zde se nabízejí mohutné rezervy na každém místě jinak izolovaných map. Těch bude kolem třiceti, přičemž jejich návrh jde v duchu celého projektu – komplexnost a uvěřitelnost je na prvním místě. Úrovně budou mít charakter rozlehlejších hradů, skalních pevností, ruin nebo zatuchlých kobek, které budou obsahovat vše, co by od nich hráč očekával. Osady na horských útesech jsou protkány vratkými, zničitelnými lávkami, zatímco uprostřed podzemních komnat vedle líného chrastění kostlivců tiše předou skryté nástražné mechanismy.

**Skřeta smažit pečlivě pět vteřin po obou stranách!**

**FYZIKA LEPŠÍ NEŽ KOUZLA!**

Pokročilé možnosti enginu Source vyústily až v obsesní posedlost autorů virtuální fyzikou. Newtonovy zákony potkáme na každém kroku.

Ať již jde o srážení protivníků do propastí, demolici okolí nebo věrné reakce na nárazy zbraní, vše dosud působí velmi živě a vytváří dojem, že technicky bude Dark Messiah skutečně na úrovni. Vylepšený Source engine dále zprostředkuje míření na rozdílné části těla (zamíříme-li na ruce, můžeme nepříteli vyrazit zbraň), dynamické osvětlení a především syté ostré textury. Ačkoliv titul nevypadá z novogeneračních produktů nejlépe, prostředí se svou fantastickou syrovostí vyrovná snad jen designérsky prvotřídní rubanici Severance: Blade of Darkness (viz boxík). Ambientní zvukové motivy na pozadí dobrodružství obstará Kemal Amarasingham, autor hudby Arx Fatalis nebo série Thief.

Skončí Sarethovo epické vyprávění? Pak nastoupí týmově orientovaný multiplayer, dosud tak netradiční proprieta fantasy her z pohledu první osoby. Na průkopnickou tvorbu hry více hráčů byl vyčleněn zvláštní tým vývojářů. Jeho úkolem bude dokonale odlišit několik tříd postav, které se utkají až ve dvaatřiceti lidech najednou. Projekt je nyní ve stádiu testovací alfaverze, nic tak nebrání tomu, abychom v létě tohoto roku skutečně vytáhli zrezivělé meče ve hře, která by při dodržení všech slibů mohla způsobit revoluci na poli fantasy titulů.

**Dark Messiah of Might and Magic**

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

- Syrová fantasy atmosféra
- Rozvětvený vývoj postavy
- Zběsilé souboje plné krve
- Herní volnost
- Důraz na vžití do hry
- Fyzika a vizualizace enginu Source

- Náročnější ovládání

Nečekaně svěží skloubení RPG a akční hry, které sice nepůjde v zavátých šlépějích staré série Might and Magic, nicméně cíl si neklade o nic menší – vybudovat nový evoluční stupeň vysoce atmosférické fantasy hry, která hráče nebude ničím omezovat. Zrodí se Half-Life se skřety a řinčícími meči?


inzerce

U NÁS NAJDETE I TO, CO JINDE NENAJDETE, TAK SE ZKUSTE AŽ BUDETE MÍT CHVÍLI, PROJÍT NABÍDKOU

TNTRADE

- Zboží si můžete vyzvednout na našich pobočkách
- Zboží Vám může být zdarma* zasláno na Vaší adresu přepravní službou do 24 hodin
- Zboží Vám můžeme osobně dovézt a nainstalovat
- Na veškeré námi distribuované zboží je záruka 2 roky a delší

* při objednávce nad 10.000 Kč bez DPH

Společnost TNTRADE je předním distribučním kanálem v České a Slovenské republice, pokud máte zájem o dealerskou či obchodní spolupráci, neni nic jednodušího, než se registrovat jako prodejce v ČR na http://www.tntrade.cz a v SR na http://www.tntrade.sk a začít nakupovat a prodávat. Těšíme se na spolupráci.

Vše co si srdce hráče může přát

- výkonné základní desky, procesory, grafické karty, zdroje a další komponenty
- neuvěřitelný výběr podložek pod myší a speciálních herních myší, klávesnic a dalších produktů
- ucelená řada příslušenství jako jsou brašny na přenášení, herní textil a další

Za skvělé ceny a přímo ze skladu

TNTRADE www.tntrade.cz

HRADEC KRÁLOVÉ
Myslivečkova 846, Tel: +420 495 800 720
Email: info@tntrade.cz, WWW: www.tntrade.cz

PRAHA
Za Černým mostem 1527, Tel: +420 777 024 621
Email: praha@tntrade.cz, WWW: www.tntrade.cz

TNTRADE www.tntrade.sk

BRATISLAVA
Zadunajská cesta 12, Tel: +421 2 63530262
Email: tntrade@tntrade.sk, www.tntrade.sk

*Nakoupit můžete i u našich partnerů po celé České republice a Slovenské republice.*

SKLADEM STÁLE VÍCE JAK 1 MILIÓN KUSŮ PRODUKTŮ K OKAMŽITÉMU ODBĚRU ČI ZASLÁNÍ NA VÁŠ STŮL

# Heroes of Might and Magic 5

Tatíí, jaktože se na jednoho koně vleze 150 upgradovaných gremlinů?

Přijdou totiž neskutečně chytlaví Heroes of Might and Magic 5. Do redakce přišla betaverze s několika kampaněmi a po týdenním testování je třeba říct: je to opravdu PECKA!

### CHYBKA V MATRIXU?

Nemá cenu rozebírat, co všechno autoři slibují (tyto informace jsme vám přinesli v prosincovém Doupěti), otázka zní: Jak se HoMaM 5 hrají? Objektivně vzato jde pátý díl zcela v linii třetího dobrodružství. Najdete tu podobné strany (pouze jejich počet byl zredukován na 6), podobné principy i postupy. Ze čtvrtého dílu, který nebyl prodejně tak úspěšný, nezbylo takřka nic. Můžeme litovat toho, že hra ztratila některé hlubší strategické rysy (hráč tentokrát není nucen k rozhodování, které jednotky bude v daném městě stavět – pokud má dost surovin, může mít všechny), na druhou stranu jsem se necítil o tyto možnosti ochuzen.

Koncept hradu coby středobodu vašeho herního světa zůstal takřka nezměněn. Ano, je sice mnohem hezčí, kamera postupně projíždí okolo celého sídla, a nenápadně se tak chlubí kompletní 3D grafikou. Ale opět zde „jen" stavíte budovy pro zlepšení své situace na trhu se surovinami, vyrábíte jednotky a také odsud vysíláte hrdinu, aby šířil vaši slávu „v zámku i podzámčí".

### ZAAAAAAA VLAAAAST!

Aby se hrdina v lesích (jeskyních, horách, bažinách) sám nebál, vybavíte ho armádním doprovodem a můžete vyrazit. Hrdina cestuje po mapě, zabírá pro svůj kraj budovy (doly atp.), bojuje s různými jednotkami na mapě a – pokud přežije – zlepšuje se. Základní atributy se zlepšují nezávisle na vás, vy ovšem můžete charakter svého reka ovlivnit vkusným výběrem schopností a dovedností. Díky nim se i rytíř může stát expertem na světlou magii, může dávat armádě bonus k morálce nebo v každém kole vydělat zemi pár zlaťáků.

V každém kole – slyšeli jste správně. HoMaM je klasickou tahovou strategií. Na tahy probíhá jak strategická část, kdy stavíte a vybavujete základnu, tak samotné boje. Zatímco v lednovém multiplayerovém testu si mnozí stěžovali na nevhodnou velikost bojišť (byla příliš malá), v betaverzi pevně dané čtvercové pole o velikosti 10×12 polí stačilo na rozvinutí jakékoliv taktické situace. K tomu dopomáhají i větší možnosti jednotlivých jednotek. Magické jednotky mají k dispozici více kouzel, mnozí (zejména pokročilejší) bojovníci mohou využít speciální útok. Vylepšený griffin se například dokáže vznést do vzduchu, aby z něj po několika tazích drtivým útokem přibil k zemi vybraného protivníka.

Hrdina se do bojů zapojuje spíše nepřímo, ať už jde o kouzlení nebo fyzické útoky (při kterých se ale napadený nebrání), stojí však mimo hlavní mapu a nedá se zlikvidovat. Jeho užitná hodnota je zvláště na vyšších úrovních poměrně solidní, ale jelikož stojí a padá se svou armádou, sám toho moc nezmůže.

### ČAS JE DRAHÝ

Nemá cenu hodnotit umělou inteligenci či vyváženost armád různých stran (obojí projde při finalizaci mnohými úpravami). Obecně lze říci, že hra kvůli absenci informačních okýnek rychle ubíhá, vše je plynulé a nepřerušované. Je však otázkou, zda je možné tuto vlastnost považovat za pozitivum. Čło-

Případ pro Přemka Podlahu

Takhle si představuješ souboj na férovku?

Dvakrát nevstoupíš do téže řeky. Ten, kdo vymyslel toto přísloví, byl buď natolik movitý, že si mohl dopřát dovolenou každý rok u jiného vodního toku, nebo zkrátka nechápal lidskou touhu po podobných příbězích. Jen díky tomuto nutkání rádi ve snímcích venezuelské provenience sledujeme, jak si posté bere Don Pablo za manželku Izabelu, proto každý večer usedáme k Televizním novinám, abychom se dozvěděli, kde se stala nejbrutálnější bouračka, a proto také budeme za pár měsíců všichni přikováni ke svým monitorům.

**Platforma** : PC

**Žánr** : Tahová strategie
**Výrobce** : Nival Interactive
**Distributor v ČR** : CD Projekt
**Homepage** : www.mightandmagicgame.com
**Datum vydání** : Květen 2006

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Rád sleduje zábavní pořady, nejčastěji politické debaty

Ranní paprsky do všech padesáti královských oken

Objektivně vzato jde o třetí díl v hezké grafice; subjektivně musíme dodat, že se hraje skvěle

Chcete mě?

věk totiž rychle propadne návykové hratelnosti a ztrácí pojem o reálném čase. Snad jen poněkud zdlouhavé čekání na tahy protivníků při hře více hráčů by stálo za optimalizaci.

Zatímco v jiných částech zdrojového kódu autoři jen drobně upravovali a leštili zaběhnuté postupy, radikálně se změnila grafika. Trojrozměrné zpracování však zcela zapadlo do atmosféry světa a nepůsobí nijak rušivě – ba právě naopak, asi nejvíce připomíná úplně první díly hry. S kamerou můžete libovolně točit, zoomovat a sledovat jak si s polem slunečnic pohrává vítr. Ďábelsky také vypadá podzemí, které jako by z oka vypadlo klasickým RPG. Je mnohem tajemnější a člověk si zde už nepřipadá jako na školním výletě.

Každá sranda něco stojí, zde účet zaplatí ovládání a přehlednost. Navzdory minimapě nebudete mít nikdy úplný přehled, kde vlastně s hrdinou stojíte, a občas vás tak může docela překvapit, když najednou vaše zdecimovaná armáda pobíhá uprostřed území nepřítele. Rovněž se nevyhnete ani občasnému přehlédnutí skrytých pokladů či zásob surovin, mnohdy se kolem nich budete složitě proplétat.

Hlavně ale budete sedět. Sedět před monitorem a hrát. HoMaM 5 totiž disponují úplně stejným kouzlem jako jeho předchůdci. A i když škarohlídi budou poukazovat na minimální změny oproti třetímu dílu (a budou mít pravdu), osobně se do kvalitně vytvořeného světa mýtů a magie ponořím vždy a rád. Nepochybuji, že nebudu rozhodně jediný.

## Heroes of Might and Magic 5

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

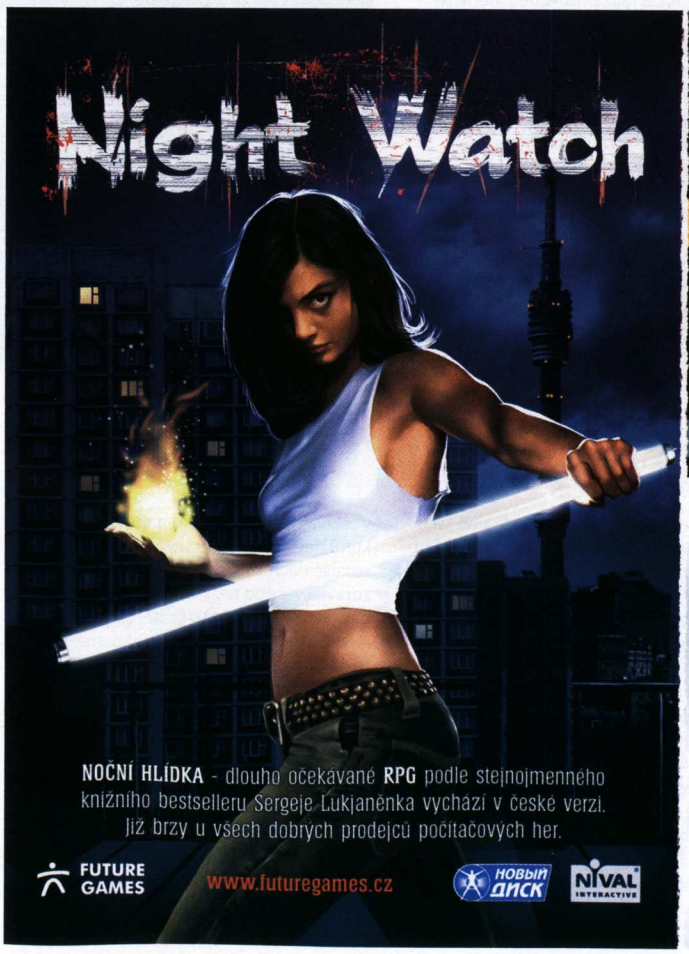
index očekávání

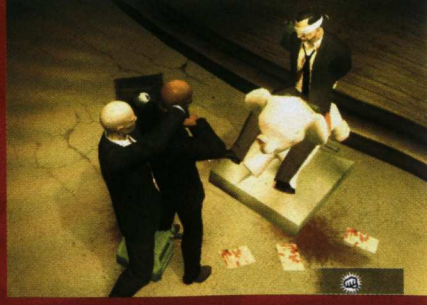
☺ Koncept a svět Might and Magic
Pohádková grafika
Vytříbená hratelnost
Stále stejně chytlavé

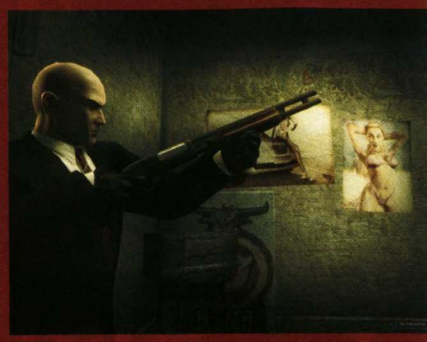
☹ Absence některých strategických možností
Horší přehlednost
Dlouhé čekání na tahy protivníků

Sice jde „jen" o vyšlechtěnou a graficky evolvovanou verzi třetího dílu série, ale co naplat – hraje se skvěle.

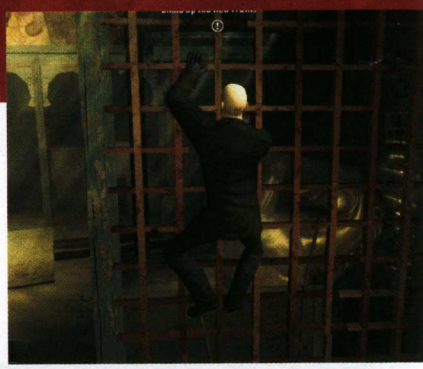
inzerce







# Hitman: Blood Money



Má povolení zabíjet, nosí naškrobené košile a černá saka, ale James Bond to není? Oblíbený Hitman se vrací s úkolem pročistit herní svět

Pro fešáka s čárovým kódem na krku mám dlouhá léta slabost. Byť se opojení a nadšení ze hry postupně vytratilo a doposud – ostatní fanoušci mi prominou – žádný z dílů nepřekonal hardcore pojetí toho prvního, stále doufám ve změnu a vylepšení s příchodem každého pokračování. Blood Money splňuje moje přání jen polovičatě. Na jedné straně nabízí dostatečně atraktivní prostředí misí, v nichž se přemýšlivému hráči vybaví půltucet možných řešení (a to vše koření velkým důrazem na výpravu – bod č. 1 ve výčtu inovací), s hardcore pojetím se budu muset rozloučit. Inu, co si lid žádá, ani herní recenzent nezmění.

## STÁLE TO SAMÉ V BLEDĚMODRÉM?

Povzdechnutí z prvního odstavce vyfiltrujte ze své mysli a pojďme se společně soustředit na skutečný subjekt tohoto článku – nájemného vraha a jeho špinavé peníze. Blood Money neuhýbá z linie, kterou stanovili jeho předchůdci. To je zřejmě nejdůležitější a možná i mírně nepříjemné konstatování po prozkoumání šesti misí, které do redakce dorazily v preview verzi. Na první pohled vás nepřekvapí grafika, jejíž průběžné změny se dají přirovnat k letitému leštění drahokamu. Žádná ironie, spíše poklona. Přestože PC verze nepřináší natolik zásadní vylepšení, na PS2 tvůrci protlačili technologie jako bump mapping, specular highlighting, shader models nebo refractions, které z Blood Money dělají jednu z graficky nejatraktivnějších her platformy od Sony. Stejně jako při leštění drahokamu, i zde se ukazuje, že poctivá práce dá vzniknout skutečné perle. Nebude však již příliš pozdě, aby ji hráči dokázali po tuně předkrmů a čekání docenit? Toť otázka. Stejně jako zůstává otázkou, kdy IO Interactive konečně oživí série řádným, přepracovaným pokračováním. Pokud ne s příchodem konzolí nové generace, pak zřejmě nikdy.

Rýžování peněz se jim ale vyplácí a Blood Money je jasným důkazem, že svou práci dělají dobře. Vše funguje stejně jako v předchozích dílech a v mnoha ohledech ještě lépe. Nový systém herního interface je na první pohled nezvyklý, ale ve finále příjemně přehledný a funkční. V levém rohu se pod vizáží herních kláves skrývá nápověda, která vám v relevantním okamžiku napoví, které tlačítko zvolit. V levém dolním se zase nachází klasické ukazatele zdraví a vašeho prozrazení, kterým napravo sekunduje ukazatel zbraně. Hezké, přehledné a snadno zapamatovatelné.

Pozadu nezůstal ani náš agent 47, který se na cestách naučil řadě nových kousků. Nepřátele můžete využít jako lidský štít a snáze se prostřílet z krizových situací (tutorial nabídnul odchycení strážného, který prováděl potřebu), můžete je taktéž rychlým pohybem připravit o zbraň. Akrobatické schopnos-

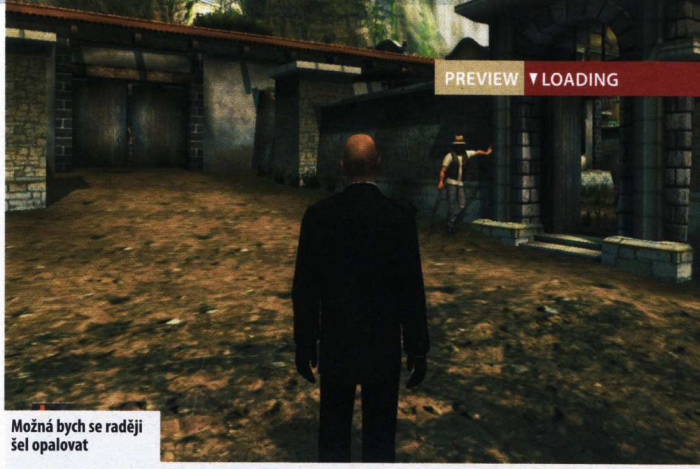
**DVD** Trailer najdete na DVD 04/06

**Platforma** :- PC, PS2, Xbox, Mobily

**Žánr** :- Akce
**Výrobce** :- IO Interactive
**Vydavatel** :- Eidos
**Distributor v ČR** :- Cenega
**Homepage** :- www.hitman.com
**Datum vydání** :- Květen 2006

> Akrobatické schopnosti „čtyřicet sedmičky" prozkouší přeskakování z jednoho balkónu na druhý, lezení po zdech a trubkách

Nějaká poslední slova před smrtí?




Možná bych se raději šel opalovat

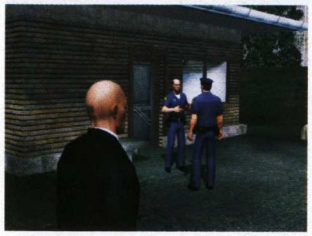
ti „čtyřicet sedmičky" prozkouší přeskakování z jednoho balkónu na druhý, lezení po zdech a trubkách. Prince of Persia v saku a 9mm pistolí za opaskem? Něco na ten způsob.

### JE TO POUZE NA VÁS

Co zůstalo a ani nemohlo být jiné, je obrovská volnost při řešení úkolů (zkráceně variabilita misí). Stejně jako v předchozích dílech se nabízí možnost zabíjení a likvidace protivníků, s nímž na nejlehčí obtížnost jen málokdy neuspějete. S novým dílem také přichází jedno velké ALE. Zatímco v minulosti vaše akce unikly oku veřejnosti a ještě pozornějším, vtíravějším médiím, zde si noviny posvítí na každou vraždu. A čím méně opatrní budete, tím více na sebe upozorníte. V novinových článcích, které ztvárnily formu jakéhosi závěrečného briefingu po konci mise, najdete popis celé akce včetně podezřelého. Vše se vždy a všude odvíjí od čistoty vaší práce. Důsledky pak přicházejí s další misí, kdy popis vaší totožnosti v novinách (nedej bože včetně krásné, černobílé fotky) automaticky zvyšuje riziko odhalení a tím i zmaření úkolu.

S požadavkem čisté a umírněné práce ale přicházejí i drobné ústupky hráčům. Jedním z nejzásadnějších je nastrčení míst, do nichž můžete ukrýt odstraněné subjekty, jako jsou obří chladničky nebo komory. Stejně tak jste na odhalení těla, ke kterému docházelo i v předchozích dílech, nově upozorněni přímo grafikou – záběrem z místa, kde k nalezení mrtvoly došlo. Do rukou tím dostáváte strategickou výhodu. Za prvé víte, kde můžete očekávat nepřátele, nebo přinejmenším, z jakého směru začnou lokaci prohledávat. A za druhé? Např. snadno odhalíte, v jakém oblečení vás budou hledat. A pokud jej stále nosíte, není nic jednoduššího, než se poohlédnout po něčem novém.

Ruku v ruce s drobnými, ale o to cennějšími novinkami jde také rozmanitost prostředí a úkolů. V šestici dostupných bych jen lupou hledal spojitost. Od typu a ztvárnění lokací, přes situaci v místě akce, vše se mění a hra před vás předkládá různě tvrdý, a především odlišně rozlousknutelný oříšek. Budete likvidovat nepřátele v opuštěných objektech, ale také ve státní opeře, kde opatrnosti není nazbyt. A to je jen malá ochutnávka před celou porcí, kterou nám tvůrci naservírují již v průběhu května. Do té doby čekejte, než agent 47 znovu zaklepe na vaše dveře.



Hitman jako kuchař? Pasák v bílé čepici?

### Hitman: Blood Money

index očekávání: 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

- Nová dávka dobrodružství
- Efektnější výprava
- Novinové story
- Nové pohyby hlavního hrdiny
- Atraktivní prostředí

- Další zjednodušení
- Méně hardcore

Agent 47 se vrací stejně silný jako v minulosti a navrch přihazuje pár nenápadných, ale o to příjemnějších novinek. Bude to stačit? Věříme, že ano.

Více informací hledejte v rozsáhlém preview v Doupěti 9/05

**Kamil Gric,** šéfredaktor
Kde to jsem? Je snad tohle můj ráj?

## MOHLI BYSTE BÝT NÁJEMNÝM VRAHEM?

**Vyzkoušejte si náš test a odhalte svou pravou identitu!**

**1. Nemáte pocit, že vaši rodiče jsou jen nastrčení herci, že můžete být potencionálním klonem?**
a) Ano, nedivil bych se
b) Ne, nemám

**2. Jakou ochranu používáte?**
a) Pistoli pod polštářem
b) Kondom

**3. Třesou se vám ruce?**
a) Ne
b) Ano

**4. Máte rádi peníze víc než svou rodinu?**
a) Ano
b) Ne

**5. V mládí jste měli raději:**
a) Dětské pistole a role úkladných zločinců
b) Svádění dam a dívek, vymetání barů s přáteli atd.

**Většina odpovědí A:** Doporučujeme urychlenou návštěvu koupelny a prohlédnutí celého těla. Nenašli jste něco podezřelého? Tetování, neznámou jizvu? Existuje velká pravděpodobnost, že pokud již nejste naprogramovaným vrahem, máte pro tuto práci veškeré dispozice.

**Většina odpovědí B:** Jste zdraví, spokojení lidé, pro které je hraní Hitmana pouhou zábavou. Nechť jí i zůstane.

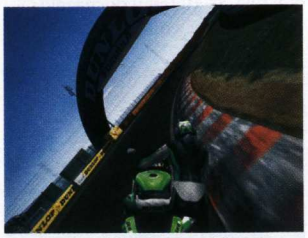
inzerce »

ČESKÝ ROZHLAS LIDOVÉ NOVINY XANTYPA
Prager Zeitung A2 SVĚT TISKU RADIO 1 AUROTON MÖVENPICK

Motory jsou vymodelovány velmi detailně

# Tourist Trophy

Pískající pneumatiky, vonící benzín a odvážní jezdci. Vítejte ve světě Tourist Trophy



Ještě kousek a brousí hlavou asfalt

Grafika se hrdě může srovnávat s GT4

Když se na něčem pracuje s láskou a vášní, jež hraničí až s obsesí, poznáte to na první pohled. Typickým příkladem může posloužit Gran Turismo od Polyphony Digital. Sám prezident firmy platí za absolutního automobilového maniaka, který by byl schopen mlátit své podřízené heverem po hlavě, kdyby převedení reálných aut do virtuální podoby nebylo dokonalé. Ne nadarmo je série považována za nejvěrnější, nejzábavnější a nejhratelnější simulátor automobilových závodů napříč všemi platformami. Představte si situaci, kdy se v Polyphon objeví maniakální fanoušek motocyklů a vedení firmy mu svěří vývoj hry Tourist Trophy. Měli jsme možnost okusit plody jejich práce a víme jedno: milovníky jednostopých vozidel čeká něco velkého.

> Tourist Trophy splní sen všem, kterým se zdálo o Gran Turismo na dvou kolech

Na první pohled si nemůžete nepovšimnout podobnosti s Gran Turismem, styl i nabídka menu se drží zavedené formule, takže narazíte na režimy arcade a kariéru. Arcade je určena pro všechny, kteří neradi čekají. Stačí si vybrat motorku, trať a můžete túrovat stroj na startu. V kariéře si nejprve musíte vybojovat „řidičák", než se budete moci vydat na závodní dráhu.

Tvůrci měli na vývoj pouhých deset měsíců a díky tomu je čekalo tvrdé rozhodnutí, které motocykly do hry zařadit. Nakonec se můžete těšit na více než 100 reálných strojů značek jako Suzuki, Kawasaki, Ducati, Yamaha či Honda. Většina strojů patří mezi silniční motorky, ale zajezdíte si i na jiných typech, dokonce narazíte na několik mopedů. Nesmí chybět až děsivý důraz na brilantní grafické ztvárnění, podle tvůrců se mají modely motorek skládat z více polygonů než auta v GT. Zanedbané není ani prostředí tratí, jenž se může vizuální kvalitou směle rovnat poslednímu dílu automobilové sestřičky.

Tourist Trophy slibuje monstrózní vyžití pro všechny fandy motorek. Kromě toho, že nabízí detailní úpravy motocyklů, vám dává do rukou také oblečení závodníka. Čekají vás klasické kožené kombinézy, ale i další, vše lze bez výjimky upravit dle vašeho vkusu. Velká pestrost je správným slovem také pro charakteristiku tratí, jichž se dočkáme rovných 35 a narazíme i na reálné okruhy či tratě ve známých městech jako New York či Soul.

Motorky nejsou auta a na jízdním modelu to musí být poznat. Měli jsme možnost okusit několik okruhů a výsledek? Fyzikální model vypadá precizně! Na výběr jsou tři různé styly řízení a pochopitelně nechybí ani separátní ovládání přední a zadní brzdy nebo další detaily. V reálném světě má každý jezdec jiný posed na stroji a také na to Polyphony ve své hře mysleli.

Po letmém vyzkoušení vypadá Tourist Trophy jako motocyklový bratranec Gran Turisma. Můžeme čekat komplexní simulátor tohoto motoristického sportu s úžasnou grafikou, propracovaným jízdním modelem a širokou paletou různých nastavení. Hra se chystá exkluzivně pro PS2 a v Evropě se dočkáme zřejmě již v květnu.

**Platforma** :· PS2

**Žánr** :· Simulátor motocyklů
**Výrobce** :· Polyphony Digital
**Distributor v ČR** :· Sony Czech
**Homepage** :·
www.touristtrophy-thegame.com
**Datum vydání** :· Květen 2006

**PŘÍŠTĚ NA NEXT-GEN**

Dalším titulem, na kterém Polypohny Digital pracují, je pátý díl Gran Turisma, tentokrát již pro next-gen konzoli PS3. Hra se prozatím pyšní pracovním názvem Vision Gran Turismo a byla prezentována dvouminutovou ukázkou na loňské E3, kde svojí realistickou grafikou dostala všechny diváky do kolen. Vision by měl zahojit i bolístku jménem destrukční model, jenž v sérii absentuje už od prvního dílu.

**Tourist Trophy**

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10
index očekávání

☺ Jízdní model
Spousta motorek
Úžasná grafika

☹ Absence destrukčního modelu
Slabší animace jezdce
Příliš hardcore

Aspirant na nejlepší motocyklovou závodní hru všech dob. Podpis studia Polyphony Digital nás v tom jenom ujišťuje.

**Karel Kališ**, stálý spolupracovník Doupěte
Momentálně slaví 20 let Zeldy jejím hraním

Rudé oči prozrazují, že Vincent není obyčejný člověk…

# Dirge of Cerberus

## Final Fantasy VII jako střílečka?!

Když bylo ohlášeno pokračování božského Final Fantasy VII na PS2, mnoho hráčských srdcí zaplesalo. Dost možná předčasně. Málokdo asi čekal, že se z něj vyklube akční střílečka s Vincentem v hlavní roli. Udělat akci z propracovaného a obdivovaného RPG – to chce značkou dávku odvahy. Tvůrci zvolili odlišný žánr zřejmě proto, že jeho vývoj stojí jak méně času, tak i financí. A proč zrovna Vincent? Jako jediný z charakterů FF VII používá k boji pistoli.

Dirge of Cerberus (DoC) se odehrává rok po konci filmu Advent Children (viz boxík). Příběh se točí kolem Vincenta Valentina, který byl jedním z bonusových charakterů FF VII. I když se dalo hrou projít, aniž jste se s ním setkali, jeho temná minulost stojí za poznání (už jen proto, že je provázána s mnoha klíčovými událostmi FF VII). Spolu s ním se objeví i většina starých známých: větší roli zde budou mít například Yuffie a Reeve. Na povrch Meteorem poničeného světa se z podzemí vrací vojenská jednotka Deep Ground, spojená s minulostí Vincenta. Jejím cílem je „očistit" svět od všech, kteří na něj podle ní nepatří. Do hry vstupuje také nástupce rezistentní skupiny Avalanche, soukromá organizace WRO (World Recovery Organisation), usilující o obnovu světa.

Boj samotný probíhá ve dvou režimech. Pokud se Vincentovi dostane nepřítel přímo na tělo, může se bránit svými drápy. Což je ale horší případ, protože tím ztrácí možnost využívat dosahu svých koltů. Své nepostradatelné pistole můžete různě upravovat a vylepšovat, ale ne donekonečna! Čím těžší zbraň používáte, tím bude střelba pomalejší. Hra při střílení nabízí možnost přepnout se do pohledu první osoby, jinak se při boji Vincentovi díváte přes rameno. Později získáte schopnost mutace do obrovského monstra s efektními útoky. Vincent se umí plížit a skákat, ale zdaleka ne tak, jak tvůrci předvádějí v animacích. Navíc při výskoku nelze střílet.

Příběh je rozdělen do kapitol. Mezi nimi můžete vylepšit Vincentovy vlastnosti, nebo investovat do dalšího bojového vybavení. Herní grafika patří k mírnému nadprůměru, zatímco inteligence nepřátel je překvapivě slabá. Celková délka DoC se pohybuje kolem krátkých deseti hodin. Prodloužení nabízí online multiplayer (zatím však pouze v Japonsku). Připravené jsou kooperační i deathmatch módy.

Dirge of Cerberus nebude ani nejlepší ani nejoriginálnější akční hrou. Její největší síla spočívá ve značce Final Fantasy a příběhu ze světa, ve kterém jsme mnoho prožili. Pro fanoušky FF VII jasná volba.

> Proč zrovna Vincent? Jako jediný z Final Fantasy VII používá pistoli

**Lenka Vlková,** stálá spolupracovnice Doupěte
Nedočkavě čeká na ohlášení data evropského vydání Final Fantasy XII

**CO VŠECHNO JE FF VII?**
Každý, kdo hraje hry na PS1, se setkal, se skvělou RPG sérií Final Fantasy nebo o ní alespoň slyšel. Pro mnoho lidí je sedmý díl modlou a není tajemstvím, že i on stál za vítězstvím první Playstation v boji tehdejší generace konzolí. Proto je až s podivem, že tvůrci začínají obrovské popularity FF VII využívat teprve nyní.

První vlaštovkou je počítačově animovaný celovečerní film Advent Children (na obrázku), kterého se – doufejme – jednou dočkáme na DVD i v Evropě. Nyní se připravuje americké vydání. Advent Children, režírovaný jedinečným Tetsuya Nomurou, se odehrává dva roky po konci FF VII a podle jeho tvůrců i „uzavírá" příběh hlavního hrdiny Clouda. Mezi další členy „FF VII kompilace" se řadí akční Dirge of Cerberus a RPG prequel pro mobilní telefony Before Crisis, který se odehrává šest let před původní FF VII a soustředí se především na skupinu Turks. Posledním zatím oznámeným titulem ze světa FF VII je Crisis Core pro PSP.

### Dirge of Cerberus

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10
index očekávání

☺ Animace ve stylu Advent Children
Staří známí hratelní i nehratelní
Příběh ve světě FF VII

☹ Nezvyklá hratelnost
Krátká herní doba
Slabá inteligence nepřátel

Zda bude Dirge of Cerberus důstojným pokračováním Final Fantasy VII, zjistíme až za pár měsíců. Již teď se ale můžeme těšit na vynikající příběh ve známém světě, nejlepší herní animace v současnosti a to vše zabalené v lákavém akčním kabátku, který (nejspíš) bude místy ošuntělý.

**Platforma** :· PS2

**Žánr** :· Střílečka s RPG prvky
**Výrobce** :· Square-Enix
**Vydavatel** :· Square-Enix
**Homepage** :·
www.square-enix.co.jp/dcff7
**Datum vydání** :· 2006

Při správném zaměřování můžete zvětšit zranění

Obdivuji, že v těch botech dokáže už chodit, ale tohle?

Hrát neumí, ale sluší jí to

Souboj nožem z vlastního pohledu

# Resident Evil: Deadly Silence

Klasický horor v kapesním balení, které přijde vhod na chatě uprostřed lesů

Kultovní klasika, pramáti moderních herních hororů, jedinečný začátek ságy. Resident Evil je hrou, kvůli které si před deseti lety dospělí lidé kupovali Playstation. Filmová prezentace s živými herci, infarktové šoky, cákající krev, znetvořená lidská torza, hrůza, děs a smrt na každém kroku – to vše se nyní vrací ve stejné kvalitě, jakou jsme kdysi mohli ochutnat na Playstation. Nintendo DS znovu překvapuje a přináší na drobné kazetce kompletní hru včetně všech filmečků, dabingu a hudby. Nenáviděné nahrávání nové místnosti v podobě otevírajících se dveří je ale nyní možné stisknutím tlačítka přeskočit, zůstalo jen pro zachování nostalgické věrnosti předloze.

Do jaké kategorie tento počin zařadit? Na jednu stranu jsme si nikdy v minulosti nemohli zahrát horor na kapesním přístroji v takové kvalitě (grafika, zvuk, filmečky). Na stranu druhou ale obsahuje deset let stará hra legračně nepovedený překlad, amatérský dabing a ještě amatérštější herecké výkony, navíc trpí zastaralým designem hratelnosti včetně ovládání (ačkoliv tvůrci přidali možnost stiskem jediného tlačítka kdykoliv použít nůž a také okamžitou otočku o 180°). Jde tedy o revoluci mezi handheldovými hrami, nebo spíše o sběratelskou reedici pro pamětníky? Zřejmě tak trochu od obojího. Nic to ale nemění na skutečnosti, že jde o první pořádný horor pro kapesní přístroje, se kterým si můžete užít nejednu pernou chvilku, pokud jej vytáhnete například v noci na chatě v lesích.

Hlavním tahákem je přitom možnost zahrát si hru kromě „klasického módu" také v režimu „Rebirth" čili „Znovuzrozenou" verzi původního hororu. Zde se dočkáte většího množství nepřátel a akce než v původní hře, nových puzzle (které zapojují do hry ovládání dotekovou obrazovkou nebo mikrofonem) a především adrenalinových okamžiků, kdy vás hra přepne do pohledu z vlastních očí a vy rychlými pohyby po dotekové obrazovce odrážíte nožem nepřátele, ženoucí se k vám. Jde o příjemný a výrazně bohatší remix původní hry, který jistě ocení nejen pamětníci.

Další potěšující novinkou je multiplayer, nabízející kooperativní i kompetitivní režim. Až čtyři hráči mohou vstoupit do zombiemi zamořeného strašidelného sídla v Racconských lesích, aby si navzájem kradli předměty a snažili se dohrát úsek dříve než protihráči – nebo aby sdíleli inventář a vybíjeli nestvůry společnými silami. Jedinou chybkou je, že jsou pro sebe hráči navzájem neviditelní – zobrazují se jeden druhému pouze jako ikona na mapě. Mapa je přitom po celou dobu hraní (včetně hry jednoho hráče) zobrazena na vrchní obrazovce přístroje, takže vaše pobíhání po strašidelném sídle je přehlednější než dříve. Resident Evil DS není dost dobře možné oslavovat jako revoluční trhák, nicméně svojí unikátností si zaslouží vaši pozornost. Verdikt nad tímto mírně rozporuplným dílkem přineseme v příštím čísle.

**Martin Zavřel,** vedoucí konzolové sekce
Virtuální samuraj, příště se plánuje narodit v Japonsku

**Platforma** :· PS2

**Žánr** :· Horor
**Výrobce** :· Capcom
**Vydavatel** :· Capcom
**Distributor v ČR** :· Conquest
**Homepage** :· ww2.capcom.com/ResidentEvil/deadly_silence
**Datum vydání** :· Duben 2006

> Jde o revoluci, nebo o sběratelskou reedici pro pamětníky? Zřejme trochu od obojího

**DŮSTOJNÝ ZAČÁTEK SÁGY**

V roce 2002 vyšla exkluzivně pro konzoli Nintendo Gamecube zcela přepracovaná, mnohonásobně vylepšená verze prvního dílu série Resident Evil. Remake nabídnul v první řadě ohromující grafiku a hollywoodský soundtrack, ale také uhlazené a dokonale přeložené dialogy či vylepšenou hratelnost. Největším bonusem bylo výrazné rozšíření hry o nové lokace, postavy a nepřátele, což ji lépe provázalo s pozdějšími pokračováními a prohloubilo hrůzný zážitek. Tuto verzi Resident Evil lze považovat za jediný důstojný první díl RE ságy.

**Resident Evil: Deadly Silence**

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

Index očekávání

- Kompletní konverze
- Nový herní režim
- Multiplayer

- Zastaralé mechanismy
- Komické okamžiky
- Nižší rozlišení

Jednu z nejklasičtějších her pro Playstation nyní můžete nosit v kapse na konkurenčním handhledu. Překvapivá konverze sice nepřináší příliš nového, ale jde o jedinečný žánr ve světě kapesních přístrojů, díky čemuž by mohl Resident Evil DS zabodovat.

WWW.HOME-CINEMA.CZ

# HOME CINEMA

TECHNIKA A DVD FILMY, KTERÉ MUSÍTE MÍT

## SKVĚLÝ FILM + ČASOPIS POUZE 129 KČ

**V prodeji od 4. dubna**

## 3 v 1

### 1 FILMY

- RECENZE AKTUÁLNÍCH FILMOVÝCH DVD A SOUNDTRACKŮ
- FILMOVÁ HISTORIE I BUDOUCNOST
- ROZHOVORY S OSOBNOSTMI ČESKÉHO I SVĚTOVÉHO FILMU

### 2 TECHNIKA

- OSTRÉ SROVNÁVACÍ TESTY A PODROBNÉ RECENZE KOMPONENT DOMÁCÍHO KINA
- RADY A NÁVODY PRO NASTAVENÍ
- NEJNOVĚJŠÍ TRENDY

### 3 DVD

- V KAŽDÉM ČÍSLE FILM NA DVD
- V ČÍSLE 4/06 SNÍMEK PERNÝ DEN

### Z VYDANÝCH A PŘIPRAVOVANÝCH FILMŮ NA DVD

Předplaťte si jej za 1 197 Kč (1 499 Sk)

**92 stran + DVD s filmem = 120 Kč**

Roční předplatné zahrnuje
10× časopis HOME CINEMA a 10× DVD s filmem

### Jak si předplatit HOME CINEMA?

**1. Textovou zprávou SMS:** Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo HC1197 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad HC1197! Jan Černý, Modra 12, 120 00 Praha.

**2. Na internetu:** Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, online prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu.

**3. Telefonicky:** Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

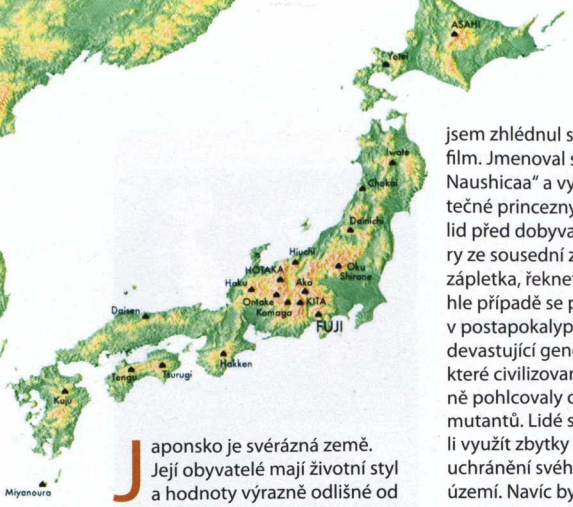
**4. E-mailem:** Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

**Předplatné pro SR:** predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

# Hravé Japonsko

Země, ve které se rodí konzole. Her tam vychází více, než kdekoliv jinde na světě. Řada nejúspěšnějších herních sérií také pochází odtamtud. Pokud si budete chtít hraní užít na pořádném domácím kině, můžete si tam nejmodernější elektroniku koupit levněji než kdekoliv jinde. A tamní lidé jsou zřejmě nejnadšenější fanoušci ze všech: kvůli novým hrám si pravidelně berou dovolenou a spí noc předem na ulicích, ve frontách před obchody. Proč mají Japonci tak vřelý vztah ke hrám? Proč objekt svého zájmu prožívají s několikanásobnou intenzitou oproti hráčům ze zbytku světa? A především: proč jsou jejich hry tak výrazně jiné – a přesto mnohé z nich dokonale zabírají i na nás? Následující stránky vám nabídnou odpovědi na tyto otázky, společně s pohledem na to nejlepší, co země vycházejícího slunce hráčům doposud nadělila.

**Martin Zavřel,** vedoucí konzolové sekce
Virtuální samuraj, přiště se plánuje narodit v Japonsku



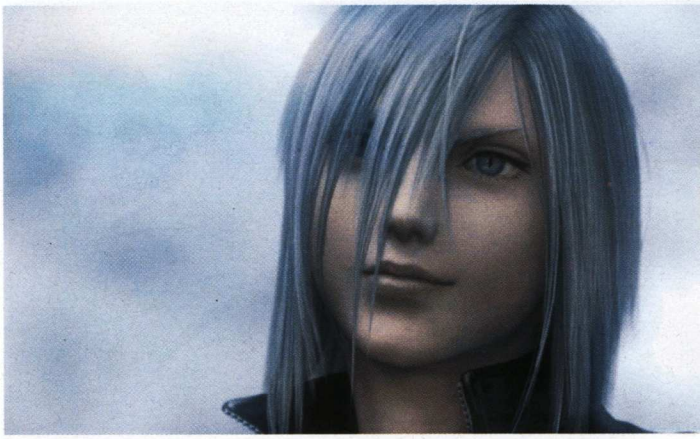

Japonsko je svérázná země. Její obyvatelé mají životní styl a hodnoty výrazně odlišné od zbytku světa. Jejich kultura to odráží a svojí exotikou snadno učaruje běžnému „západnímu" člověku. Stačí se podívat na japonská umělecká díla: obrazy (například nespoutanou fantazií nabité artworky herní série Final Fantasy), hudbu (japonská herní hudba často zahrnuje velký živý orchestr, hrající líbivé a lehce zapamatovatelné melodie), filmy (Japonsko vyniká větším poměrem animovaných filmů než hraných, díky čemuž tamější tvůrci dokáží s kamerou efekty, jaké ve střihových scénách západních her nenajdete) či příběhy (se zvraty a postupy dokonale nepředvídatelnými pro Evropany či Američany).

> Japonská kultura svojí exotikou snadno učaruje „západnímu" člověku

### JAK MĚ JAPONCI DOSTALI

Chcete příklad toho, jak japonský svéráz dostane našince do kolen a obmotá si jej kolem prstu? Povím vám, jak jsem se stal obětí japonských mistrů já. I když jsem hrál jejich hry (R-Type, Mario, Sonic) již nějakou dobu předtím, k první čelní srážce (a uvědomění si toho obrovského rozdílu mezi Japonskem a zbytkem světa) v mém případě došlo teprve okolo roku 1993, když jsem zhlédnul svůj první japonský film. Jmenoval se „Kaze no tani no Naushicaa" a vyprávěl příběh statečné princezny, zachraňující svůj lid před dobyvačnými uzurpátory ze sousední země. Vcelku běžná zápletka, řeknete si. Jenže v tomhle případě se příběh odehrával v postapokalyptickém světě, po devastující genetické válce, díky které civilizovaný svět postupně pohlcovaly otrávené lesy plné mutantů. Lidé se zoufale snažili využít zbytky strojů a znalostí na uchránění svého zmenšujícího se území. Navíc byl příběh plný náboženských a spirituálních odkazů, divokých akčních scén, filozofických debat i srdce drásajících šoků v podobě smrtelně vážných zvratů k horšímu.

Prazvláštní míchání žánrů – pohádky s hororem, romantického dramatu s cyberpunkem, fantasy se sci-fi a další – je pro japonské příběhy příznačné. Bývají pestřejší, bohatší, nabitější, v drtivé většině případů přetékají emocemi nad míru snesitelnou bez slz. Takové jsou japonské filmy… ale také hry. Brzy po Naushice jsem vstoupil do nezapomenutelného světa Final Fantasy VII a celou dobu jsem měl pocit, že jsem se ocitl v království Naushicy a prožívám podobný příběh na vlastní kůži. Ohromující pestrost a přesvědčivost fantaskního světa FF VII mne (společně s citovým uragánem v rámci vztahů pestré skupiny hlavních postav) strhly silněji, než cokoliv před nimi. Svůj podíl na tom zcela jistě měly také vizuální přetížení díky nezvykle bohaté grafice a nezapomenutelně procítěná hudba, která dodnes na koncertech vyvolává u fanoušků slzy dojetí.

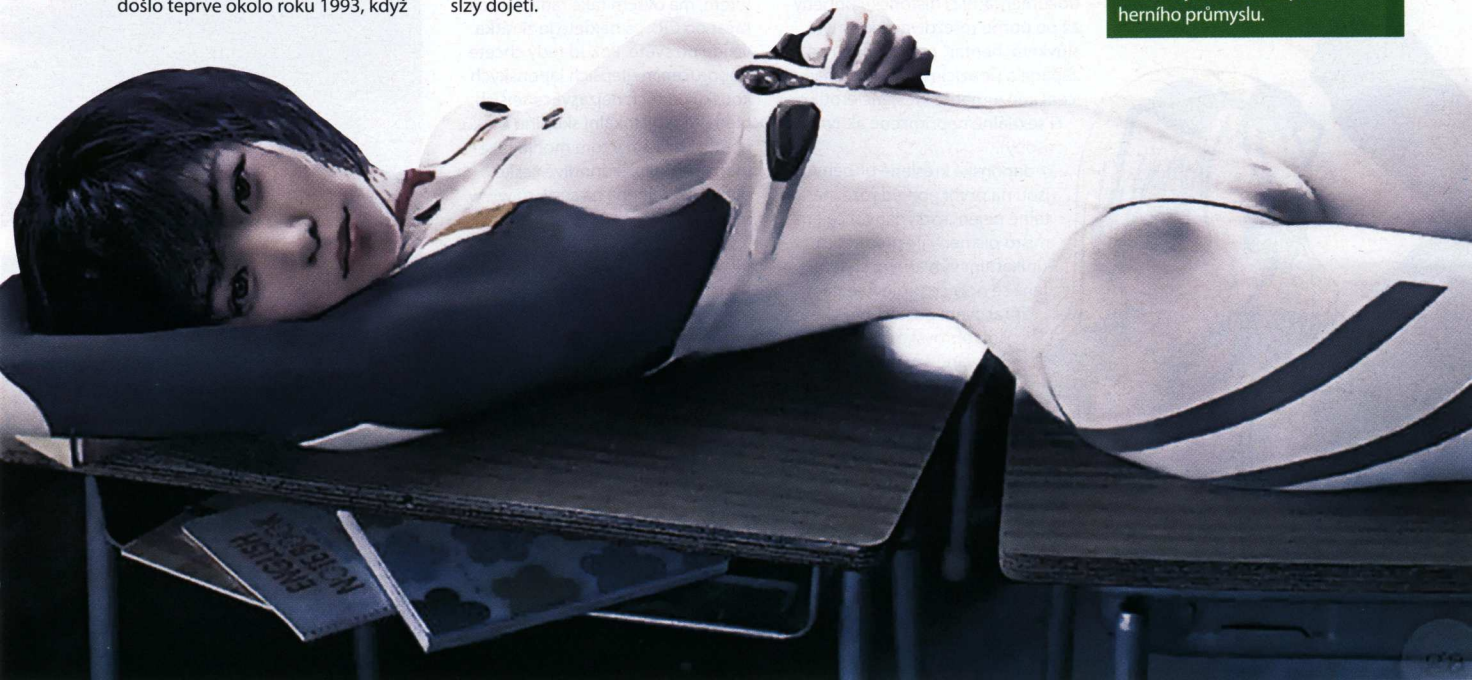


### PŘÍČINY ODLIŠNOSTÍ

Takové tedy jsou japonské hry. A nyní zpět k otázce, proč takové jsou. Japonci jsou díky svojí historii velice uzavření lidé. Jejich ideál síly a dokonalosti, zosobněný ve formě samuraje (prastarý válečník, ctěný všemi – obdoba vznešených rytířů z naší historie), se vyznačoval především schopností vždy a za všech okolností ovládat své emoce: zůstávat tichý, soustředěný, neodhadnutelně nebezpečný. Projev citů byl – a dokonce i pro moderní Japonce stále ještě zůstává – extrémně intimní záležitostí, kterou si většinou nedovolí v přítomnosti jiného člověka nebo dokonce na veřejnosti. Ptáte se, jak je tedy možné, že jejich díla tak přetékají emocemi? Proč doslova přetékají vášnivým zápalem svých tvůrců? Odpověď je překvapivě logická. Právě proto, že se Japonci většinu času dokonale ovládají a drží emoce pod povrchem, tryskají z nich stokrát silněji v okamžiku, kdy jim dají průchod v podobě umělecké činnosti.

### JAK FF VII ZBOURALA BARIÉRY

Pokud se shodneme, že teprve s příchodem Playstation se podařilo prosadit hraní videoher jako dospělou součást zábavního průmyslu, pak se nejspíš také dohodneme na tom, která hra definitivně zbourala bariéry mezi japonskými hráči a zbytkem světa. Již předtím bodovaly japonské hry celosvětově, ale musely to být tituly do určité míry přizpůsobené západnímu trhu (Resident Evil). Final Fantasy VII oproti tomu byla viditelně hardcore japonským RPG, včetně všech zvláštností s tím spojených (deformované postavy, náhodné souboje, žánrově nezařaditelný příběh). Přesto si dokázala podmanit hráče po celém světě a dodnes patří k nejoceňovanějším hrám vůbec. Odpověď na otázku, proč k tomu došlo, leží hluboko uvnitř herního zážitku spojeného s tímto titulem. Podceňovat nicméně nelze ani technickou vyspělost a výpravnost, která je v případě Final Fantasy série tradičně hodně vysoko nad zbytkem herního průmyslu.



Doupě je časopis o hrách. Není mým úmyslem od tohoto předmětu příliš odbočovat. Nicméně herní průmysl se dlouhodobě ovlivňuje s filmovým a není možné ignorovat ani další oblasti, z nichž naše oblíbená interaktivní zábava těží.

Ještě než se naplno ponoříme do herního bohatství země vycházejícího slunce, pojďme si tedy alespoň v krátkosti povědět o dalších dvou kulturních fenoménech, kterými je svérázné Japonsko unikátní.

## MANGA ANEB VŮNĚ PAPÍRU

Japonské kreslené příběhy (u nás bychom řekli komiksy) jsou ve své domovině populárnější než klasické knihy nebo noviny. Vycházejí v tak pestré nabídce, že si mezi nimi najdou svého oblíbence děti i dospělí, dělníci stejně jako intelektuálové. Každý den jich vychází několik desítek, takže je docela běžné, že Japonec si (za nízký peníz – díky obří konkurenci) koupí pokračování svého oblíbeného časopisu s kreslenými příběhy, přečte jej v metru cestou do práce a pak jej nechá na speciálních odkládacích místech (která se logicky stávají terčem turistů posedlých sběratelskou mánií). Japonské kreslené příběhy zahrnují všechny žánry od pohádek přes dokumentární či historické příběhy až po porno (přezdívané krásným slůvkem „hentai", populárním i na západě a sloužícím též jako označení konzumenta kreslené erotiky či sexuálně nepřirozeně aktivní osoby).

Japonské kreslené příběhy jsou na první pohled rozeznatelné nejen „rozsypaným čajem" místo písmen, ale především unikátním výtvarným stylem, jenž se nejvíce projevuje na zpracování postav. Typické jsou obrovské oči a deformované anatomické proporce obecně, k poznávacím znamením tradičně patří také výrazové prostředky typu obří kapka potu na spánku vyděšené postavy. Tento výtvarný styl má své pojmenování, které se zároveň ustálilo jako specifický výraz pro japonské kreslené příběhy: kouzelné slůvko zní „manga". Pokud narazíte na typickou japonskou hru (z drtivé většiny RPG), pak bude zcela určitě obsahovat postavy v manga stylu.

## ANIME ANEB KOUZLO POHYBLIVÝCH OBRAZŮ

Japonci jsou svým malířským výtvarným stylem doslova posedlí. Pokud bereme vážně pověru, že každý z nich se učil kung-fu, pak bychom měli také uvěřit, že každý z nich umí kreslit mangu. Není tedy divu, že dávají přednost kresleným, animovaným filmům před těmi s živými herci. Nenechte se ale mýlit vzhledem: japonské animované filmy jsou často vážnější a hlubší, než jakékoliv hollywoodské kousky s živými herci. Formou animovaných filmů se zde představují psychologická dramata, válečné dokumenty, silné zamilované příběhy, horory – a samozřejmě také erotika. Stejně jako svérázné komiksové výtvory mají také japonské animované filmy svůj specifický název: anime.

Vliv mangy a anime se na první pohled výrazně promítá do japonských her. Celá tato trojice je předmětem fanatického zbožňování beznadějně závislých fanoušků z řad Japonců, kterým se přezdívá „otaku". Není náhodou, že v posledním desetiletí vznikají skupiny otaku také mimo Japonsko. U nás v Brně pořádá skupina „Brněnští otaku" (www.otaku.cz), na jejímž zakládání jsem měl tu čest se podílet, pravidelné pondělní projekce japonských filmů a úterní diskusní setkání. Svoji skupinu otaku, posedlou Japonskem a jeho uměním či folklórem, má ovšem také řada dalších měst po ČR… a najdete je zkrátka všude po světě. Pokud tedy chcete doporučení nejlepších japonských kousků od těch nejzasvěcenějších, hledejte svoji lokální skupinu otaku. Pomoci by vám v tom mohla také mapa shrnující jednotlivé české otaku, zveřejněná na serveru www.manga.cz.

> Skupiny „otaku" – fanoušků japonské kultury – najdete také u nás

### COSPLAY

Jednou z nejoblíbenějších kratochvílí japonských „otaku" je převlékání se do kostýmů jejich oblíbených postav z filmů nebo her. „Cosplay" lze zřejmě definovat jako „Costume Play" čili hru s kostýmy. Vzhledem k vážnosti, s jakou se Japonci věnují svým vášním, je typické, že se osoba v kostýmu chová jako její vzor a opravdu se cítí být po všech stránkách imitovaným idolem. Také čeští „otaku" již začali této vášni podléhat.

### NEO GENESIS EVANGELION

Pokud chcete ochutnat jedinečné japonské „anime" filmy v „manga" stylu, vezměte zavděk mým doporučením – Neo Genesis Evangelion. Jeden ze základních stavebních kamenů historie „anime" se rozkládá napříč 26. díly seriálu a dvěma celovečerními filmy. Vypráví příběh biblického Armageddonu, v němž dochází k poslední bitvě andělů a ďáblů o zemi a lidské duše. Lidé se do této války zapojí zbraněmi od tanků po obří humanoidní roboty, vypěstované z živé tkáně. NGE je výjimečné dílo v každém ohledu, ale nad silným náboženským tématem převládá ještě silnější psychologické podání jednotlivých postav příběhu, čelících konci světa.

## JAPONSKÉ KLENOTY: MINULOST

### RESIDENT EVIL

Výrobce : Capcom
Rok : 1996
Žánr : Survival horor
Platforma : PS1

Jedna z prvních videoher, která se citelně zaměřila výhradně na dospělé publikum, čímž si v době svého vydání sedla do noty s čerstvě uvedenou konzolí Playstation. Sony tenkrát začala jako první mezi výrobci domácích videoher pro-pagovat tuto zábavu jako dospělé kulturní vyžití pro dospělé uživatele (na rozdíl od PC her byly v té době televizní videohry ještě považovány za zábavu pro děti a dospívající). Brutální horor se silným důrazem na realistické zpracování způsobil v tomto směru doslova revoluci. Tvůrci se navíc snažili jej zpracovat v duchu hollywoodských trháků, což je o to zajímavější, že se nyní točí již třetí hollywoodské zpracování této hry. Sága Resident Evil se rozběhla po řadě platforem a bočních sériích. Loňský čtvrtý díl (vyjde také pro PC) ji vrátil na výsluní a všichni teď se zatajeným dechem očekávají další pokračování pro konzole nové ge-nerace.

Kuriozita: Překlad do angličtiny spáchali Japonci sami, díky čemuž vznikla řada nezapomenutelných nesmyslných dialogů

### SHENMUE

Výrobce : Sega
Rok : 2000
Žánr : Mix
Platforma : Dreamcast

Ještě před GTA3 se v Japonsku zrodila podobně ambiciózní městská akce, ve které bylo možné dělat spoustu věcí jako v reálném životě. Kromě jiného jste mohli pozorovat, jak ráno majitel restaurace došel do práce, zvedl rolety a začal skládat židle ze stolů. Navzdory její nelineární a pestré hratelnosti Shenmue zastřešoval příběh tak silný, že podle původního záměru mělo jít o první díl třicetidílné ságy. Druhý díl vyšel také pro Xbox, o trojce se nyní šuška ve spojitosti s PS3.

Kuriozita: Řada fanoušků si koupila novou konzoli Segy jenom kvůli této hře

### SILENT HILL

Výrobce : Konami
Rok : 1999
Žánr : Survival horor
Platforma : PS1

Jedna z nejvyhledávanějších kultovních her pro všechny sběratele. Psychologický horor s neuvěřitelně brutálními scénami. Kromě jiného drásal fantazii hráče uvrhnutím jeho postavy do temnoty plné děsivých zvuků, vyzbrojeného malou svítilnou a zbraněmi, jako byly motorová pila nebo lopata. Zážitek prohloubilo také výborné podání postav, řada šokujících zvratů v příběhu a nádherně smutná hudba. Letos se dočkáme slibně vypadajícího filmového zpracování.

Kuriozita: Snad jediná hra, ve které vraždíte malé děti vyzbrojené břitvami v prostředí základní školy

### SUPER MARIO WORLD

Výrobce : Nintendo
Rok : 1989
Žánr : Plošinovka
Platforma : SNES

Jako zástupce plošinovek vyhrál místo v naší síni slávy o něco starší a známější Mario nad svým největším konkurentem, modrým ježkem Sonicem. Zatímco Sonic staví na rychlosti a grafické nádheře, Mario si svoji slávu vydobyl stylizovanou jednoduchostí a snadno uchopitelnou návykovou hratelností. Nejnovější díl – Super Mario Bros – je na cestě pro Nintendo DS: nejde o nic menšího než remake původní hry v nádherné polygonové grafice.

Kuriozita: Mariův oblíbený dopravní prostředek, ještěrka Yoshi, je nejoblíbenějším herním zvířetem autora tohoto článku

### R-TYPE

Výrobce : Irem
Rok : 1991
Žánr : Střílečka
Platforma : SNES

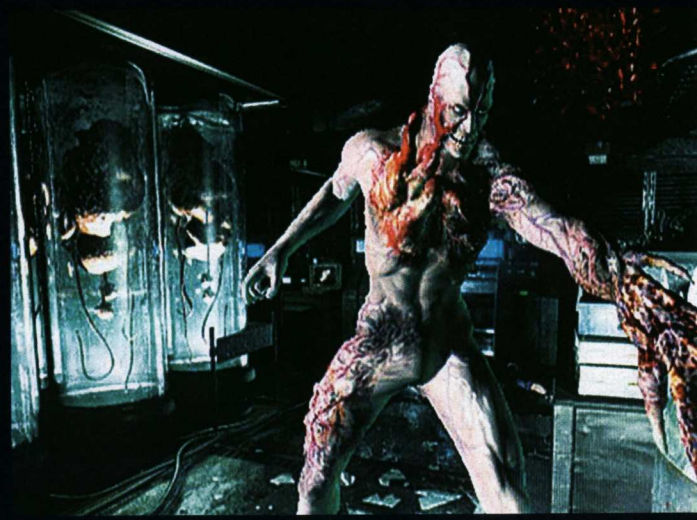
Střílečka s raketkou. Žánr, který dnes již prakticky vymřel, především díky nesmyslné snaze o převod do 3D (dokázal to snad jen Hideo Kojima v Zone of the Enders a tvůrci série Panzer Dragoon). Přitom šlo o jednu z nejklasičtějších herních zábav: hnát se vysokou rychlostí prostorem a střílet na všechno, co se proti vám vyřítilo z opačné strany obrazovky. R-Type byla pro řadu mých vrstevníků první opravdu významnou hrou v jejich životě a dočkala se snad ještě více konverzí, než později Doom.

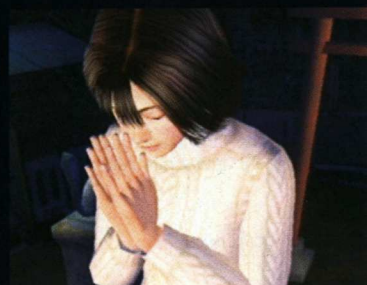
Kuriozita: Jak bylo u tohoto žánru zvykem, díky šílené obtížnosti hru běžní hráči nikdy nedokázali dohrát do konce

### 10 NEJLEPŠÍCH HER PODLE ČTENÁŘŮ FAMITSU

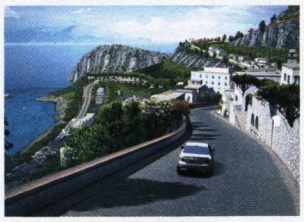
Nejslavnější japonský herní magazín zveřejnil seznam, z nějž jasně vyplývá, který herní žánr a série jsou v jeho domovině nejpopulárnější.

1. Final Fantasy X (2001)
2. Final Fantasy VII (1997)
3. Dragon Quest III (1988)
4. Dragon Quest VIII (2004)
5. Machi (1998)
6. Final Fantasy IV (1991)
7. Tactics Ogre (1995)
8. Final Fantasy III (1990)
9. Dragon Quest VII (2000)
10. Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)





# JAPONSKÉ KLENOTY: SOUČASNOST



## GRAN TURISMO 4

Výrobce : Polyphony
Rok : 2005
Žánr : Závody
Platforma : PS2

Jízda vašeho života: zkrátka a dobře nejslavnější simulátor řízení motorových vozidel na světě. Grafika, kterou zatím nepřekonal ani žádný z titulů pro novou generaci HW, nabídka stovek vozů a desítek tratí věrných do posledního šroubku a kamínku reálným předlohám, pestré herní módy s možností kariéry a vylepšování vozů… je třeba psát něco víc? Gran Turismo může překonat zase jen Gran Turismo.

Kuriozita: Protože hra vypadá tak reálně, výrobci vozů si vymohli zákaz jejich poškozování ve hře – aby zákazníci nedostali strach, že se to může stát i ve skutečnosti

## METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Výrobce : Konami
Rok : 2006
Žánr : Stealth akce
Platforma : PS2

Třetí díl legendární „taktické špionážní akce" opět posunul hranice filmového vyprávění příběhu ve hrách. Jeden z nejuznávanějších herních tvůrců na světě, Hideo Kojima přezdívaný „Pan režisér", nám naservíroval několik hodin filmových pasáží, překonávajících většinu filmové produkce a vyprávějících neobyčejně silný příběh legendárního vojáka. Z hlediska hratelnosti šlo také o další revoluční posunutí stealth akce do prostředí džungle. Dle čtenářů českého Playstation 2 magazínu hra roku 2005. Na Doupěti jsme jí dali absolutní hodnocení – a nebyli jsme sami.

Kuriozita: Subsistence je reedicí původní verze z minulého roku, přidávající kromě záplavy bonusů také online multiplayer či emulátory nejstarších dílů série

## XENOSAGA II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

Výrobce : Monolith
Rok : 2005
Žánr : RPG
Platforma : PS2

Jednoznačně nejoblíbenější herní žánr v Japonsku okupuje záplava konkurentů, snažících se dosáhnout na všemocnou Final Fantasy. Jedním z nejúspěšnějších soupeřů je Xenosága, která sází na hodiny filmových animací a kombinaci filozofie s náboženstvím – to vše v prostředí apokalyptického sci-fi cyberpunku. Nechybí ani hluboce provázaný systém vývoje postav a soubojů, který pravděpodobně nebudete dokonale chápat ani po dohrání.

Kuriozita: Hra se silně inspiruje knihami filozofa Friedricha Nietzscheho a obsahuje mnoho odkazů na anime Neo Genesis Evangelion

## FORBIDDEN SIREN

Výrobce : Sony
Rok : 2004
Žánr : Stealth horor
Platforma : PS2

Jednou z nepochopitelně nedoceněných her naší doby je tento inovační horor, nutící hráče více utíkat než bojovat. Abyste měli šanci lépe se kolem démonických nepřátel proplížit, obsahuje hra revoluční možnost přepínat se do pohledu z jejich očí. To vše v překvapivě detailní a realistické grafice, zobrazující děsivou noc na malém ostrově, kde místo deště prší krev a lidé se mění v děsivé přízraky lačnící po zabíjení. Brzy se dočkáme druhého dílu, který by díky lépe podanému příběhu a mírnější obtížnosti měl zaujmout větší skupinu hráčů.

Kuriozita: Aniž by se jí tím podařilo upoutat veřejnost, představila tato hra zřejmě nejrealističtější lidské postavy v rámci videoher

## SHADOW OF THE COLOSSUS

Výrobce : Sony
Rok : 2005
Žánr : Akce
Platforma : PS2

Jedna z hrstky doslova uměleckých her, které dokáží ohromit a zaujmout naprosto kohokoliv. Monumentální příběh hrdiny bojujícího s mnohanásobně většími obry o život jeho lásky okouzluje na první pohled konceptem i jedinečným grafickým zpracováním, které nemá na konzolích současné generace obdoby. Pokud máte z japonských her obavy a nejste si jistí, zda je chcete vyzkoušet, pak sáhněte po tomto titulu. Shadow of the Colossus nemůže zklamat žádného hráče.

Kuriozita: Technologie pro zpracování pohybu srsti démonických obrů způsobila v herním průmyslu malou revoluci a slouží nyní jako standard pro zpracování vlasů herních postav

### ABSOLUTNÍ HODNOCENÍ PRO FINAL FANTASY XII

Japonský herní magazín Famitsu nedávno udělil vzácné absolutní hodnocení čerstvě vydané Final Fantasy XII. Za celou jeho dvacetiletou historii sáhli tamní redaktoři k dokonalé známce 40/40 pouze pětkrát a to v případě titulů The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Soul Calibur, Vagrant Story, The Legend of Zelda: The Wind Waker a Nintendogs. Toto mimořádné ocenění uklidnilo miliony fanoušků po celém světě, které nová Final Fantasy děsila oznamovanými změnami a odklady. Zdá se, že koncem roku (až bude dokončena evropská lokalizace této hry) na nás čeká japonská RPG jízda, jakou jsme už dlouho nezažili.

## JAPONSKÉ KLENOTY: BUDOUCNOST

### OKAMI

Výrobce : Clover
Rok : 2006
Žánr : Akční adventura
Platforma : PS2

Chystá se na nás další z převzácných uměleckých her. Opravdu snad jen Japonci a Francouzi mají odvahu něco podobného vrhnout na masový trh. Okami vypráví legendu o dávných časech, kdy japonský lid strážila bílá vlčice Okami, zosobňující samotnou přírodu. V roli tohoto jedinečného zvířete budete bojovat s démony, snažícími se zahubit váš lid – kromě toho ale budete také plnit řadu vedlejších úkolů a pomáhat lidem s jejich každodenními starostmi. Nejunikátnější vlastností hry je přitom vizuální zpracování: zcela nová forma cell-shadingu, díky které hra v každém okamžiku vypa-dá jako rozpohybované olejomalby v tradičním japonském stylu.

Kuriozita: Okami si bere citelnou inspiraci z jednoho z nejúspěšnějších anime všech dob, nazvaném Princezna Mononoke. Tento film vyšel také u nás.

### LOST PLANET

Výrobce : Capcom
Rok : 2006
Žánr : Akce
Platforma : Xbox 360

Jedno z nejvýznamnějších japonských studií, stojící například za sériemi Resident Evil nebo Onimusha, se chystá dobýt konzole nové generace zcela novou herní ságou. Lost Planet vypráví sci-fi horor o osudech lidí, přežívajících v daleké budoucnosti na věčně zamrzlé planetě, plné děsivých mimozemských nestvůr. Představte si něco mezi filmy Vetřelci a Věc. Kromě špičkového designu postav, zbraní a monster nahrává potenciálnímu úspěchu tohoto titulu také mimořádně sugestivní zpracování ledové planety se sněhovými bouřemi a ledovcovými jeskyněmi.

Kuriozita: Japonci vědí, jak zaujmout: představili tuto hru novinářům v tovární hale, kde na ně ze stropu sypali nánosy uměle vyrobeného sněhu.

### YAKUZA

Výrobce : Sega
Rok : 2006
Žánr : Městská akce
Platforma : PS2

Zní jako japonská obdoba české Mafie a není to náhoda. Stejně jako Mafia nebo GTA, snaží se tato hra vytvořit živoucí město, ve kterém byste se mohli kromě lineárního příběhu věnovat také spoustě nepovinných činností. Jelikož jde o japonskou hru, je důraz kladen spíše na souboje za využití japonských bojových umění (původně se hra měla jmenovat „Jako drak") než na střelbu. Fakt, že za tímto titulem stojí tým, který už jednou přesvědčivou městskou akci vytvořil (Shenmue), posiluje naděje na úspěch.

Kuriozita: Japonský tisk, který již hru recenzoval, ji označil za Shenmue 2,5. Za největší klady přitom byly označeny příběh a grafika.

### LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Výrobce : Nintendo
Rok : 2006
Žánr : RPG
Platforma : GC

Zelda patří k největším ikonám japonského herního průmyslu, společně s postavičkami, jako jsou Mario nebo Sonic. Nejnovější díl je v přípravě už několik let a po řadě odkladů by měl konečně zasáhnout skomírající konzoli Gamecube. Tradičně pohádkové RPG prošlo řadou úprav pro novou generaci hráčů, nejvýraznější je nepochybně posun do vážnější, temnější polohy. Očekávat můžete opět návykovou hratelnost, nádherný otevřený svět, nezapomenutelnou hudbu, řadu miniher a celkový zážitek nepodobný jakékoliv jiné herní sérii.

### DOUPĚ DOPORUČUJE

Pokud chcete vědět, na které japonské hry z blízké budoucnosti se jakožto pravověrný otaku těším nejvíc, nezbývá než přiznat závislost na již etablovaných sériích. Resident Evil 5, Silent Hill 5 a Metal Gear Solid 4 mi zkrátka nedají spát. Jejich tvůrci již několikrát prokázali mimořádný talent, navíc příběhy z daných světů s oblíbenými postavami nemohou nechat žádného fanouška chladným. Mám ale v zaměřovačích také černého koně, kterým je nové RPG od tvůrce Final Fantasy, nazvané „Lost Odyssey".

Kuriozita: Váš hrdina, elfí chlapec Link, se tentokrát bude moci proměňovat do vlčí podoby. Že by souvislost s Okami?

### DEAD RISING

Výrobce : Capcom
Rok : 2006
Žánr : Akce
Platforma : PS3

Japonci mají rádi horory se zombiemi. Tvůrci nejúspěšnějšího zpracování tohoto tématu – série Resident Evil – se zamysleli nad tím, jak dané téma dostatečně oživit pro novou generaci konzolí. Odpovědí je zvýšené množství zombií na obrazovce: v roli posledních přeživších po děsivé katastrofě se zavřete do supermarketu, který budou dobývat stočlenné armády nemrtvých. Scény z této hry patřily k těm nejzajímavějším při loňské demonstraci PS3 na E3. Hráč nebude zavřený v supermarketu pro nic za nic: pro boj se zombiemi budete moci využít nespočetné množství předmětů a zbraní z regálů… ke konci hry dostanete dokonce i tank.

Kuriozita: Mezi nejpovedenější zbraně ve hře patří nepochybně sekačka na trávu, kterou projedete armádou zombií jako nůž máslem. Fanoušci filmu „Braindead" od Petera Jacksona vědí své.

## JAPONSKÉ KLENOTY: PODIVNOSTI

### PRINCESS MAKER 2

Výrobce :: Inscape
Rok :: 1994
Žánr :: Simulátor princezny
Platforma :: PC, SNES

Japonské hry jsou často tak radikálně odlišné od zbytku světové produkce, že je ani nedokážeme pochopit. To ale není případ této celosvětově mimořádně oblíbené podivnosti, v níž je vaším úkolem vytvořit desetiletou holčičku – a starat se o ni až do jejích osmnácti let. Můžete ji trénovat nebo vzdělávat v mnoha různých oblastech, nakupovat jí oblečení a vybavení, ovlivnit od začátku její charakter nejen výchovou, ale také vybráním data narození (znamení, v němž se narodila, ovlivní její chování). Hra měla 80 různých konců, takže ačkoliv šla dohrát za čtyři hodiny, dala se hrát stále znovu a znovu.

Kuriozita: Při tvorbě postavy nemohla chybět – kromě více či méně tradičních RPG atributů – ani volba krevní skupiny

### SOS: FINAL ESCAPE

Výrobce :: Irem
Rok :: 2002
Žánr :: Katastrofický
Platforma :: PS2

Kdo by čekal katastrofický horor zrovna od tvůrců vesmírné střílečky R-Type? A kdo by vůbec čekal katastrofický horor? SOS je snad jediná hra, ve které bojujete o přežití s děsivým nepřítelem v podobě přírodní síly – konkrétně se zemětřesením. Herní principy jsou podobné jako v akčních adventurách typu Resident Evil, nicméně místo zombií vám jdou po krku řítící se budovy a trhající se silnice. V roli středoškoláka se budete muset starat o vlastní život a vaši spolužačku, se kterou musíte uniknout z katastrofou postiženého velkoměsta dřív, než vás pohřbí pod svými sutinami.

Kuriozita: Právě teď se blíží vydání druhého dílu, kde je vaším nepřítelem pro změnu ničivá povodeň

### KNIGHTS OF XENTAR

Výrobce :: Megatech
Rok :: 1994
Žánr :: RPG
Platforma :: PC

Japonská RPG v drtivé většině obsahují nějakou tu nečekanou ingredienci navíc. V případě titulu „Digital Devil Saga" je to apokalypsa podle satanistické bible, dovedená do šíleného cyberpunkového rozměru. Něco takového byste možná čekali i od evropských autorů. Ovšem kultovní hra jménem Knights of Xentar, která si svého času vydobyla slušnou pozornost také u nás díky recenzi v časopisu Score, prostě jinde než v Japonsku vzniknout nemohla. Toto klasické RPG je totiž výrazně obohaceno o notnou dávku erotiky, sahající až k lehčímu pornu.

Kuriozita: Aby hra byla ještě o něco kurióznější, zapojuje do erotických hrátek klasické pohádkové postavy typu Červená Karkulka

### KILLER 7

Výrobce :: Capcom
Rok :: 2005
Žánr :: Akce
Platforma :: GC, PS2

Bezkonkurenčně nejšílenější hra na světě. Zpracování jako by vypadlo z představ člověka v deliriu, herní prvky obsahují nespočetné množství šílených nápadů, příběh spolehlivě přetíží myšlenkovou kapacitu největšího intelektuála… vaším průvodcem je vámi zabitý nepřítel navlečený do sadomasochistického kostýmu, vaším kamarádem je useknutá mluvící hlava ženy v pračce, vaším speciálním útokem je kromě jiného podřezání si vlastních žil. Kdo neviděl, neuvěří. Přesto nebo možná právě proto je tato hra hodně vysoko na mém žebříčku nejzásadnějších herních zážitků vůbec.

Kuriozita: Navzdory výše napsanému obsahuje příběh hry logickou a vpravdě geniální pointu, překonávající většinu konkurence

### TAMAGOTCHI

Výrobce :: Různí
Rok :: 90. léta
Žánr :: Virtuální zvíře
Platforma :: vlastní

Kde se vzali, tu se vzali – najednou je muselo mít každé dítě. A nejen v Japonsku! Zdá se, že Japonci jsou přímo posedlí zvířátky a maskoty, což se kromě Pokémonů projevilo také v rámci tohoto fenoménu virtuálního zvířátka do kapsy. Vypadá jako digitální budík, ale uvnitř žije bytost, kterou musíte krmit, hrát si s ní a všeobecně se o ni starat, aby vyrostla ve zdravou a silnou příšerku. Koncept aktuálně převzalo Nintendo a zúročilo ho v mimořádné úspěšném simulátoru štěňátka, nazvaném Nintendogs.

Kuriozita: Nejmenovaný člen redakce Doupěte si s Tamagotchim hraje dodnes, pravidelně ho trápí hladem a nejspíš ho to nikdy neomrzí

### JAPONCI NEHRAJÍ NA POČÍTAČÍCH

Je to tak: Japonci nehrají hry na počítačích. Hrají jen na konzolích, ať už televizních nebo kapesních. Proč? Možná je původ této záhady v minulosti, kdy během devadesátých let dvacátého století čelila země hospodářské krizi: počítač si mohl dovolit málokdo, ale jednoduché televizní videohry měl každý. Nebo jde zkrátka o pozůstatek ještě hlubší minulosti, kdy se hrálo především na sálových automatech s jednou páčkou a dvěma tlačítky. Tak nebo onak, Japonci PC jako herní platformu neuznávají. Důkazem budiž také konverze Half-Life 2 pro sálové automaty, kterou můžete v Japonsku nalézt.

# PC RECENZE

OTEVÍRÁME VÁM BRÁNU DO SVĚTA POČÍTAČOVÝCH HER

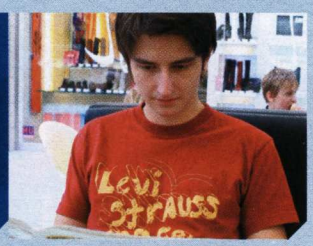
## V OPOJENÍ JEDINÉ HRY

Máte to marné. Můžete své okolí přesvědčovat, že do redakce dorazil výjimečný horor Call of Cthulhu, který je jednou z malých výsep západních vývojářů na poli herních hororů. Můžete jim před očima mávat hodnocením, ukazovat nejlepší momenty hry. Nebude to nic platné. Otočí hlavu a znovu spustí diskusi na téma Oblivion, který přišel, aby definitivně ovládl polovinu redakce. Zřejmě není divu, když se průměr celosvětových hodnocení pohybuje u PC i Xbox 360 verze kolem cifry 9,5. Díky bohu, že jsem jeho vábení odolal – jinak by zřejmě aktuální Doupě vůbec nespatřilo jarní sluníčko, které se zří za obzorem.

Pokud neuspěji u svých redakčních oveček, musím žadonit alespoň u vás – nenechejte se ovládnout Oblivionem, neb dobrých her se tento měsíc urodilo více a byl by hřích jim nevěnovat hodiny svého spánku i prostor na harddisku počítače. Jmenovat za všechny můžu povedené pokračování jednoho z největších překvapení posledních let, akce Full Spectrum Warrior. Novinka s podtitulem Ten Hammers se ale spíše jeví jako rozšířený datadisk než plnohodnotné pokračování, což jí sráží k zemi. Na vrcholu hodnotící stupnice se naopak skví zmíněné Call of Cthulhu, Tomb Raider: Legend nebo Commandos Strike Force, které převádí známou herní legendu do nové, (ne)okoukané podoby.

Žánrová směsice aktuálního Doupěte ale nabízí víc. RPG (kromě Oblivionu i Etrom), akční hry (Übersoldier), adventury (Scratches, CSI 3) nebo vláčky (Loco Mania). Konečný výběr už je pouze na vás. Pamatujte však, o co jsem vás výše prosil.

**KAMIL GRIC,** šéfredaktor




## MIDWAY ARCADE TREASURE DELUXE EDITION

Pokud přece jen neobjevíte svou „vyvolenou" v zástupu recenzovaných her, můžete se ohlédnout zpět do minulosti. Na pulty obchodů dorazila speciální edice Midway Arcade Treasure Deluxe Edition, v níž se skrývají milované hity herní historie, všechny s nálepkou japonské společnosti Midway. Bohužel, ani sympatický seznam dobrých her minulosti (v čele s Mortal Kombat) neuchránil edici od mnoha nedostatků – za prvé ji musíte instalovat dvakrát (skládá se ze dvou částí), a za druhé na řadu přicházejí i podstatnější nedostatky. Jedním z mnoha je často chybějící ozvučení, špatná optimalizace grafiky a problémy s ovládáním. Škoda, konkurenčnímu Namcu se jeho výběr povedl nesrovnatelně lépe.

Hodnocení: **5,0**

**54 The Elder Scrolls IV: Oblivion**
PC | XBOX 360

**58 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**
PC | XBOX

**60 Tomb Raider: Legend**
PC | PS2 | PSP | XBOX | XBOX 360

**64 Commandos: Strike Force**
PC | PS2 | XBOX

**66 Championship Manager 2006**
PC

**68 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**
PC | PS2 | XBOX

**70 Dungeon and Dragons Online: Stormreach**
PC

**72 Etrom – The Astral Essence**
PC

**74 Übersoldier**
PC

**77 Scratches**
PC

**78 Loco Mania**
PC | PS2 | XBOX

**79 Act of War: High Treason**
PC

**80 CSI 3: Dimension of Murder**
PC

**81 Ford Street Racing**
PC | PS2

# The Elder Scrolls 4: Oblivion

Legenda se vrací. Usedne na trůn RPG, nebo zapadne mezi bezduché akce?

Neptejte se, proč jste ve vězení. Neví to ani sám imperátor a není to podstatné. Mnohem zajímavější je, že zrovna vaší celou vede cesta ke svobodě pro vás a ke smrti pro vládce. Někdo se jej rozhodl zabít i se všemi dědici, a uvrhnout tak svět Tamrielu do temnoty. Neznámý padouch téměř uspěl; v posledních okamžicích svého života vám však Uriel Septim svěří Amulet králů a zmíní posledního dědice.

Přesně tak se roztáčí soukolí jednoho z nejpůsobivějších herních příběhů. Příběhu o zoufalém boji proti nepředstavitelnému zlu, proti samotnému peklu. Příběhu čtvrtého dílu jedné z nejslavnějších sérií mezi západními RPG, The Elder Scrolls. První dva díly jsou minulostí, o níž dnes mnoho hráčů nic neví. Morrowind se však před čtyřmi lety stal jedním z nejskloňovanějších herních názvů. Oprávněně. Pro svoji komplexnost i celou řadu nelogičností a drobných nedostatků byl ovšem také cílem nepříjemné kritiky. Oblivion měl na co navazovat a co zlepšovat.

DOUPĚ 4/06 HRA MĚSÍCE PC

## SMRTÍ NIC NEKONČÍ

Na první pohled vás upoutá působivé intro. Přelet kamery nad hlavním městem celé říše napoví, jaké jsou ambice Bethesdy. Oblivion se odehrává v srdci říše Tamriel a už to samo o sobě značí, že nepůjde o nic malého. Když kamera elegantně zapluje malým okénkem do jedné z mnoha cel imperiálního vězení, některými z vás projede sladký pocit nostalgie – opět začneme dungeonem.

Ještě před tím si zvolíte jméno, rasu a podobu. Nic víc. To samo vás však může zabavit na hodinku – možnosti úpravy obličeje jsou nevídané. Budete si deset minut hrát s vráskami kolem očí, abyste se nakonec rozhodli posunout ukazatel věku a být mladíkem. Možností máte nepřeberně, možná až moc na to, aby se vám podařilo vytvořit výrazný a zapamatovatelný obličej.

To už se ale seznamujete s imperátorem, několika členy jeho osobní stráže a tajnou chodbou. Družinka po prvním setkání s vrahy mizí za zamčenými dveřmi a na vás čeká cesta jeskyněmi. Tam se naučíte bojovat rukama i zbraní, střílet z luku, sesílat kouzla, plížit se, páčit zámky i opravovat vybavení. Nejenže si osaháte základy hry, současně pomalu přijdete na to, jaký styl hraní vás baví.

Zakrátko si tak zvolíte i povolání, nebo si vytvoříte své vlastní. Zvyšování úrovně se tradičně děje skrze zlepšování hlavních schopností. Těch je tentokrát pouze sedm, a tak nebude důvod opomíjet ostatní skilly a čekat, že si vystačíte s hlavními. Rozdělení na tři skupiny (boj, magie, zlodějina) zůstává, celkově je schopností jedenadvacet. Došlo tedy k mírné změně, hodnotím ji však pozitivně.

> Hra je jen vaše a vy budete tím, kdo rozhodne, co bude dál

## PROJDĚTE BRANOU PEKLA

Ale to všechno je teprve začátek. Jakmile opustíte vězení, poslední tutorialové okno vám popíše, kam a jak se máte vydat. A také upozorní, že se klidně můžete vydat kamkoli jinam a prozkoumávat herní svět po svém. Absolutní volnost je synonymem TES. O questy se nemusíte bát, svět nezanikne jen proto, že jste se zlu postavili pozdě. Peklo počká, až vybijete dungeon, vykradete palác, stanete se mistrem cechu, sklidíte brambory… Hra je jen vaše a vy budete tím, kdo rozhodne, co bude dál.

A možností je moře. Vydáte-li se po cestě hlavního příběhu, shledáte ho intenzivním, akčním, poutavým a velkolepým. Podle stylu hry u něj můžete strávit něco mezi deseti a dvaceti hodinami, pokud počítám jen čas na příběhové questy. Herní doba celého Oblivionu je pak jen

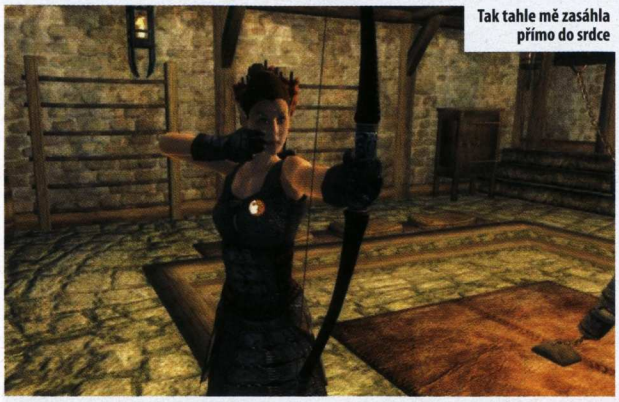
DVD Trailer najdete na DVD 02/06

**Platforma** PC, Xbox 360

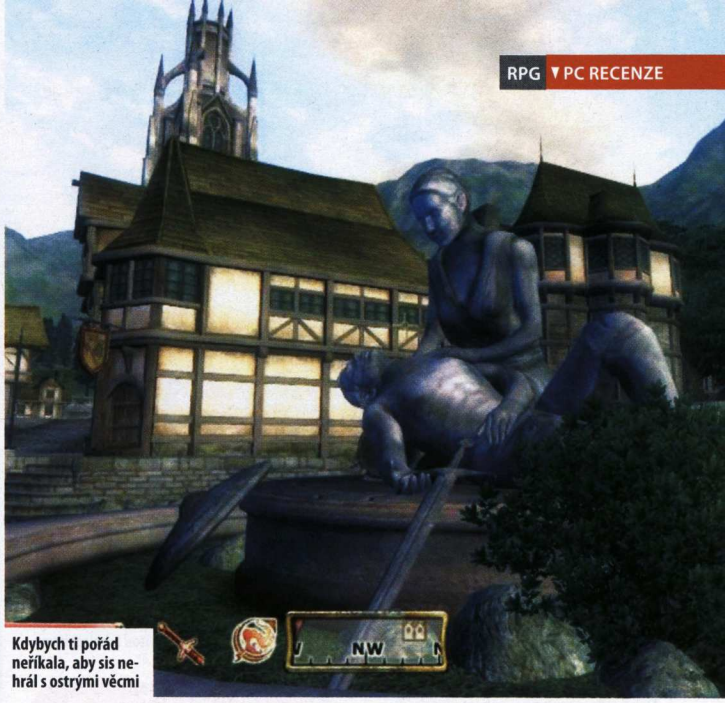
**Žánr** RPG
**Výrobce** Bethesda Softworks
**Distributor v ČR** Cenega
**Homepage** www.theelderscrolls.com
**Minimální konfigurace** Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4,5 GB na HDD
**Lokalizace** Manuál
**Cena** 1 299 Kč

**KONKURENTI**
- Morrowind 10,0
- Gothic 2 7,5
- Fable 8,6

Imperátor vypadá ustaraně – má proč



Tak tahle mě zasáhla přímo do srdce



Kdybych ti pořád neříkala, aby sis nehrál s ostrými věcmi

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhém půstu konečně nadšený hráč RPG

> Louky, vinice, jezera, řeky, mokřiny, hory – všechno v Cyrodiilu najdete a všechno do sebe zapadá

stěží vyčíslitelná. Ale zpět k příběhu. Nehodlám vás připravit o celou řadu působivých zážitků, takže vám toho příliš neprozradím.

Poměrně brzy se setkáte s první branou do Oblivionu, démonického světa bytostí daedra. Takových světů existuje šestnáct a vy je budete navštěvovat poměrně často s cílem zničit každou bránu a zabránit tak daedrické invazi do Tamrielu. Nutno podotknout, že postupem času si svými činy vydobudete patřičný respekt a slávu. Nebudete nýmand, lidé vás budou poplácávat po zádech, pokud si to zasloužíte. Nečekejte však, že příběh je jen monotónním opakováním likvidace bran.

### CARPE DIEM

Celou dějovou linii ale můžete nechat plavat. Svět je plný hory nejrůznějších úkolů. Lidé pořád něco potřebují a do toho se jako obvykle můžete stát členy různých frakcí a realizovat se prací pro ně. Vedle tradičního cechu bojovníků a cechu mágů nechybí ten zlodějský i slavný spolek vrahů Dark Brotherhood. Narazíte však i na další skupiny.

Samostatnou kapitolou je herní svět, jehož prostředí je ohromující. Tam, kde Morrowind nabídl jen zelenou fantaskní krajinu s obrovskými houbami vedle stromů a popelavou pustinu, Oblivion přichází s různorodým a přenádherně uvěřitelným světem. Louky, vinice, jezera, řeky, mokřiny, hory – všechno v Cyrodiilu najdete a všechno do sebe zapadá. S nadmořskou výškou se mění flóra od husté trávy přes listnaté lesy po zasněžené skály s osamocenými jehličnany. Se zeměpisnou polohou zase pocítíte změnu podnebí. A pak tu jsou obyvatelé.

Konečně funguje denní režim, postavy chodí do práce, scházejí se v hostincích, chodí spát… A při tom všem spolu (a s vámi) komunikují. Všechny dialogy do posledního jsou dabované a díky vysoké kvalitě namluvení výborně dokreslují atmosféru. Zároveň mají nezanedbatelnou funkci – často vás odposlechnutý rozhovor přivede k novému úkolu.

Na atmosféře se stejně jako minule výrazně podílí soundtrack mistra herní hudby Jeremyho Soulea. Počet skladeb je však výrazně vyšší než minule a práce s motivy je o kategorii výš. Orchestrální melodie dovedou probudit vaše smysly před rychlou akcí, stejně jako jemně plynout ve chvílích klidu. Ambientní část soundtracku se pak postará o takřka dokonalou atmosféru v dungeonech.

### RESPEKT Z KRYSY

Jenže Oblivion jako celek dokonalý není. Zaprvé je svět tak neskutečně komplexní a přirozený, že vám začnou chybět zcela běžné věci.

## OBRAZOVÝ PRŮVODCE CYRODIILEM

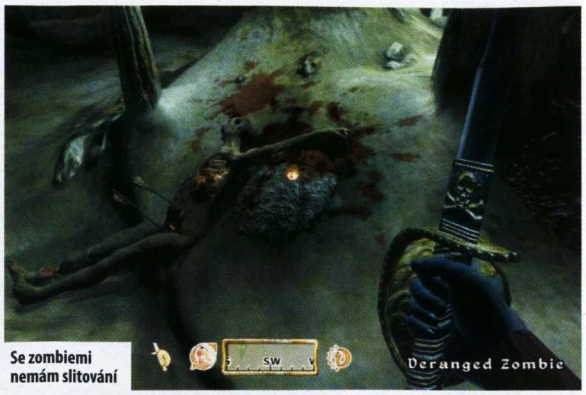
**Imperial City**
Hlavní město je vybudované v malebném prostředí jezera na velkém ostrově. Jednotlivé čtvrti jsou soustředěny v kruhu kolem dominanty města – vysoké věže imperiálního paláce.

**Chorrol**
Menší město postavené v klasickém imperiálním stylu na severozápadě provincie. Sídlo se nepyšní žádnými výraznějšími dominantami. Je oblíbené díky příjemnému mírnému klimatu.

**Anvil**
Přístavní město na jihozápadě Cyrodiilu. Vyhledávané milovníky slunce a teplého počasí. Architektura je typická světlou cihlou a střechami z červených tašek, stejně jako několika rozbořenými domy.

**Skingrad**
Město na první pohled překvapí svým přísným, až vojenským uspořádáním. Skingrad profituje především z obchodu s vínem, kterému se v okolních vinicích obzvláště daří.

Oblivion se vyznačuje osobitou architekturou




Se zombiemi nemám slitování

Kůň slaví po absenci v Morrowindu comeback

Proč s tou pěknou elfkou nemůžu flirtovat? Proč v celém světě není ani jedna koupelna? Být Oblivion lineární RPG ve stylu třeba SW: KOTOR, nepřišlo by vám to. Takhle i malé nedostatky vyplývají na povrch a obtěžují. Závažnější problémy jsou dva a jsou skryty jinde.

Na prvním místě je soubojový systém. Je na ortodoxní RPG z rodiny TES nezvykle akční. Mohli jsme být nespokojeni s Morrowindem, kde stačilo klikat myší a zbytek nechat na statistikách postavy, teď už ale na číslech příliš nezáleží – na jejich místo nastupuje taktika a vaše vlastní schopnost boj koordinovat. Levým myšítkem protivníka bacíte, pravým se kryjete. Pokud nahodíte kryt ve správnou chvíli, oponenta rozhodíte a můžete vesele sekat. A naopak. Souboje jsou tak jakousi divnou taktickou bitkou, která zdaleka nesedne každému.

Největším problémem Oblivionu je ale přístup k vývoji postavy. Snad úplně všechno nepřátelské, co ve hře potkáte, je takzvaně „leveled", tedy přizpůsobeno vaší aktuální úrovni. Co to znamená? Jestliže na první úrovni slabým mečem zabijete krysu na jednu ránu, o pár úrovní později, kdy jste silnější, se vám to nemusí podařit. Jinými slovy zvyšujete svoji úroveň a sílíte jen proto, aby mohli zesílit i nepřátelé. Přestože je vylepšení schopností znát – zvláště při přechodu mezi jednotlivými stupni, na nichž dostanete ještě speciální schopnost (například od určité úrovně skillu pro zacházení s lukem můžete přibližovat obraz a přesněji tak mířit) – posilování nepřátel bere chuť do vlastního tréninku. Oč by bylo lepší, kdyby alespoň část monster měla danou sílu a vy měli důvod trénovat, abyste je porazili?

Je jasné, že tak autoři zaručili absolutní volnost – můžete opravdu kdykoli kamkoli. Jen je otázka, jestli to nemá víc nevýhod než výhod. Chcete důkaz? Hlavní příběhovou linii můžete při troše šikovnosti dokončit na první úrovni. A to rozhodně není dobře. Oblivion vám v některých ohledech bere motivaci a touhu po jednom z nejsignifikantnějších atributů RPG – zlepšování sama sebe.

> Hlavní příběhovou linii můžete při troše šikovnosti dokončit na první úrovni

**DRUHÝ NÁZOR: MARTIN BOČEK**

Oblivion je dobrá hra. Ale rozhodně není skvělá. Má perfektní grafiku, dokonalou hudbu a výbornou atmosféru. Hratelnost však za těmito atributy zaostává. Hlavním důvodem je akčnost bojů. Je potřeba správně odhadnout, kdy útočit a kdy se bránit… A v tom je kámen úrazu. Blokování je tak silné, že zasáhnout oponenta schovávajícího se za štítem znamená několik sekund, kdy se váš hrdina kymácí a soupeř do vás může sekat – a totéž platí i naopak. Akční souboje se tak mění v čekání, kdy schováni za štítem vyhlížíte soupeřův útok. Jistě, tohle se dá vyřešit prostým snížením obtížnosti – ale jen zdánlivě. Souboje jsou i pak stále stejné, jen nepřátelé vydrží výrazně méně. Celkově Oblivion hodnotím, jak hodnotím. Ne víc, ne míň.

**Hodnocení: 8,3**

## OBRAZOVÝ PRŮVODCE CYRODIILEM

**Bravil**
Pozoruhodné místo pro každého dobrodruha. Stylové dřevěné chatrče doplňují říčku protékající městem. Výlety do okolních bažin se pro riziko nakažení rozličnými chorobami nedoporučují.

**Leyawiin**
Nejjižnější místo provincie. Architektura pohladí po duši každého, kdo má rád pastelové barvy, pak náladu nezkazí ani časté deště.

**Cheydinhal**
Město východně od provincie se pyšní spoustou zeleně a malebnými parčíky. Zájezd do Cheydinhalu doporučujeme romantickým duším toužícím po příjemných procházkách ve stínu bohatých korun stromů.

**Bruma**
Drsný sever je místem, které zkrášluje kaskádovité městečko Bruma. Domy jsou nízké, s obytnou částí pod zemí, kde se lépe drží teplo. Z Brumy lze pořádat horské túry, místní průvodci se vás rádi ujmou.

**SAVE OFTEN**

Další věcí je celá řada drobných chybek, jež kdesi v pozadí číhají, aby se v nestřeženou chvíli objevily a pokazily dojem ze hry. Kůň je výborný, ale proč z jeho hřbetu nejde kouzlit nebo střílet lukem, natož bojovat na blízko? Proč se při nasednutí na koně a sesednutí z něho musí kamera přepnout do pohledu třetí osoby? Stejně tak zamrzí některé vlastnosti interface. Celkově mi vyhovuje, ale moc dobře vím, že většině z vás budou nedostatky vadit více než málo. Mně chyběla jen pořádně velká mapa. Rozporuplné pocity mám z něčeho jiného – daedrický svět Oblivionu působí až příliš jako podivná kombinace Doom 3 a 3D vize Diabla. Dokonce včetně fontánek obnovujících zdraví a magickou energii.

Oblivion se snaží být pro všechny. Zajímavé je, že se mu to daří. Akčněji ladění hráči prolétnou za přiměřenou hrací dobu strhující dějovou linii. Fanatici (a já) stráví desítky hodin prozkoumáváním světa, skupováním domů, trénováním, plněním úkolů, postupováním v cechách, sbíráním kytiček, projížděním se na koni… Zbytek hráčů si najde něco mezi tím. A téměř všichni se budou přinejmenším dobře bavit.

**The Elder Scrolls 4: Oblivion**

**9,4** VERDIKT

- Obrovský svět celý jen pro vás
- Namluvení všech dialogů a hudba
- Přirozenost, jakou svět působí
- Strhující příběh
- Nápadité a originální úkoly
- Na RPG z rodiny TES příliš akční boje
- Celá řada drobných chyb a nedostatků
- Síla všech soupeřů se odvíjí od vaší úrovně

Oblivion prozatím usedá na trůn krále RPG. Ne zcela bezchybně a s nejistými vyhlídkami na blížící se dravce. Zatím však kořisti není.

**Oblivion**

Poslední hit cestování. Po Cyrodiilu jsou k nalezení na první pohled děsivě vypadající brány, jež vedou do této osobité krajiny plné exotických rostlin a tvorů. Zájezdy se zatím pořádají na vlastní nebezpečí.

**JAK NA MINIHRY**

Ukecávání NPC a odemykání zámků v Oblivionu nezáleží jen na vlastnostech vaší postavy, ale především na zručnosti vás samotných. I s nízkým skillem tak můžete dosahovat pozoruhodných výsledků. Jak na to?

**Security**

Při manipulaci s paklíčem jsou potřeba jen dvě věci – postřeh a pozorné naslouchání. Postupně musíte zakotvit všechny západky zámku, a to tak, že je nejdříve myší vysunete do horní polohy a následně kliknutím zajistíte. Musíte však bedlivě poslouchat. Západka obvykle při vysunutí cvakne jednou. Jde ji však zajistit jen těsně potom, co se bezprostředně po prvním cvaknutí ozve druhé, o něco vyšší. Při troše šikovnosti vám i na nejtěžší zámky bude stačit jeden paklíč.

**Speechcraft**

Přesvědčování NPC probíhá formou příjemného logického rychlíku. Vždy použijete čtyři různé styly hovoru, přičemž NPC reaguje na dva styly negativně a na dva pozitivně. Jak a jak moc konkrétní styl NPC ovlivní, poznáte podle výrazu ve tváři. Vaším cílem je zvolit míru pro každý styl tak, abyste maximalizovali pozitivní a minimalizovali negativní dopad. Při použití stylu se diagram, značící míru použití, otočí o jedno políčko po směru hodinových ručiček. Musíte ale spěchat, protože při nečinnosti oblíbenost samovolně klesá.

# SOUTĚŽ O 5 ORIGINÁLEK THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Zaujal vás nový díl The Elder Scrolls? Už za malou chvíli můžete být součástí světa Oblivionu i vy! Stačí správně zodpovědět tři jednoduché otázky a můžete se radovat z originální verze hry. Jeden z vítězů získá dokonce speciální sběratelskou edici v papírovém balení, s bonusovým DVD, speciálním manuálem a replikou herního platidla. Nápovědu k otázkám hledejte v recenzi.

**1. Jak se jmenuje čtvrtý díl ságy The Elder Scrolls?**

a Morrowind
b Oblivion
c Tunguska

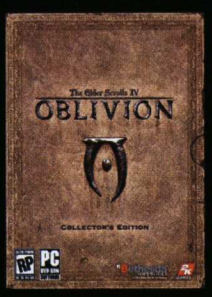
**2. Kolik schopností přímo ovlivňuje přestup na další úroveň?**

a 5
b 7
c 10

**3. Jak se jmenuje imperátor Tamrielu, který zemře na začátku hry?**

a Uriel Septim
b Tiber Septim
c Lojza Pepin

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Oblivion. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Oblivion"). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo **903 33 20** ve tvaru SOU mezera DOOBL mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa.
**Příklad: SOU DOOBL 1A2A3A Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00.**




Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je **11. května 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také v časopise Doupě.

# Call of Cthulhu:
## Dark Corners of the Earth

Pusťte si na monitor mocnou sílu Cthulhu a váš život už nikdy nebude jako dřív

Strach, děs, hrůza. Studený pot pomalu klouže po páteři a nechává za sebou mrazivou stopu. V ústech vysychá, dech se zkracuje a změlčuje. Zkoušíte polknout, ale nejde to. Vnitřnosti vám svírá děsivým tlakem ledová pára, přestáváte se ovládat. Končetiny se nekontrolovatelně roztřesou, nedá se jim poručit, jste vůbec rádi, že stojíte. Srdce zběsile buší, v uších tupě pulzuje, začíná se vám rozostřovat zrak. Hrůza však nepolevuje, s posledním vzepětím sil ze sebe vyrážíte hlasitý nelidský skřek a teprve poté vás pohltí milosrdné bezvědomí. Vítejte ve světě Cthulhu, kde vás strach provází na každém kroku.

*podařilo vybudovat zářivou kariéru, která se jako domeček z karet sesypala v onen prokletý den, jenž změnil celý můj život…*

Hra Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth přináší na naše monitory dlouho odkládanou hororovou akci inspirovanou příběhy z pera samotného mistra děsu – H. P. Lovecrafta. Call of Cthulhu vás zavede do Nové Anglie dvacátých let minulého století. Jack Walters, hlavní hrdina, byl dlouhou dobu výborným policejním detektivem, než jej okolnosti zavedly do podivnou sektou ovládaného domu, v jehož hlubinách se zblízka seznámil s tajemnou silou Cthulhu. Jejím následkem upadá do šoku a díky amnézii ztrácí pojem o tom, co se dělo celých šest let od událostí v tajemném domě. Ovšem minulost na něj nezapomněla a drtí ho v podivných a děsivých vizích dřívějších událostí.

> Před protivníky prchátе, přeskakujete ze střechy na střechu, zamykáte za sebou dveře, posouváte skříně a utíkáte a utíkáte

**PŘÍBĚH JACKA WALTERSE**

*Kdo jsem? Soukromý detektiv Jack Walters. Co chci? Povědět vám svůj příběh. Příběh, jenž mě zavedl až na samý pokraj příčetnosti a vhrnul mě vstříc bezedným útrobám pekla, ve které se změnil můj život. Už odmala se se mnou nikdo nemazlil, otec byl alkoholik, gambler a hrubián. Což ho nakonec dovedlo až k sebevraždě. Matka pracovala dlouho do noci, aby uživila rodinu, a umřela pár let po otci. Štěstí jsem našel až u policie, kde se mi*

Tady tiskneme Doupě

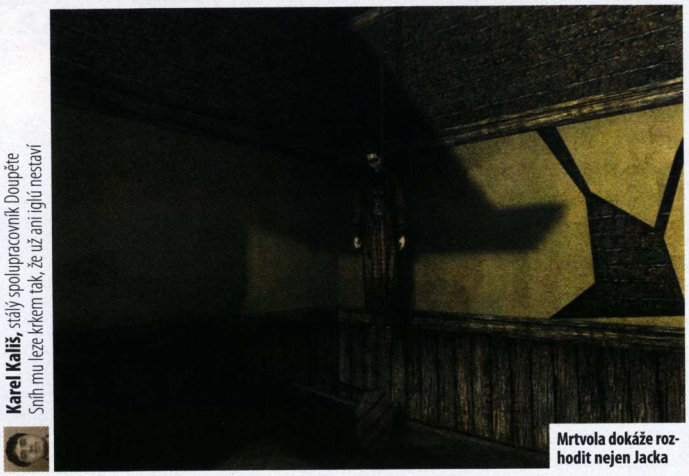
**Platforma** PC, Xbox

**Žánr** Hororová FPS
**Výrobce** Head First
**Distributor v ČR** Cenega
**Homepage** www.callofcthulhu.com
**Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
**Lokalizace** Neoznámeno
**Cena** Neoznámeno

**KONKURENTI**
- Clive Barker's Undying **9,0**
- Silent Hill **10**
- Land of the Dead **6,0**

Nakonec všichni skončíme v blázinci

No jo, taky se mi ráno blbě vstává



Mrtvola dokáže rozhodit nejen Jacka



**Karel Kališ,** stálý spolupracovník Doupěte
Sníh mu leze krkem tak, že už ani iglú nestaví

Jednoho dne Jack, nyní soukromý detektiv, získá nový případ. Má zjistit, proč zmizel prodavač z obchodu v malém městečku jménem Innsmouth, vedle kterého jsou Twin Peaks a Silent Hill ideálním místem na piknik. Místní obyvatelé si o zvědavých cizincích myslí své a dávají to Jackovi najevo. Ale jako správný detektiv se hlavní hrdina nevzdává, šťourá a klade zvědavé otázky, až odhalí děsivou pravdu, kterou tajemné městečko skrývá. Nemusíte být znalci děl páně Lovecraftových ani Cthulhu, aby vás příběh dokázal získat do svých temných osidel. Ovšem fanoušci Cthulhu si hru užijí o trochu více.

Dark Corners přinášejí osobitý mix řešení hádanek, plížení a akce. Vše vidíte z klasického pohledu očima hlavního hrdiny a valnou část hry převládají adventurní prvky. Mluvíte s nevrlými obyvateli městečka, sbíráte informace, řešíte drobné hádanky a tak podobně. Většinou se jedná o problémy typu použij páčidlo na zamčené dveře. Hlavy si rozhodně nezavaříte. Dlouhou dobu nevlastníte žádnou střelnou zbraň, a když už se vám nějaká dostane do rukou, skýtá díky nedostatku munice pouze malou výhodu. Velkou měrou tak před protivníky prcháte, přeskakujete ze střechy na střechu, zamykáte za sebou dveře, posouváte skříně a utíkáte a utíkáte. Rozhodně si tedy nepředstavujte nic jako Doom.

## PRASTARÉ ZLO VÁS DOSTANE

Od hororové hry každý očekává, že se bude bát. Call of Cthulhu v tomto směru poslouží vydatnou měrou. Už samotné polorozpadlé a neudržované prostředí navodí pocit husí kůže a vyděsí už jen to, když na vás vybafne některý z podivných obyvatel Innsmouthu. A počkejte, až se na vás začnou vrhat opravdu děsivá stvoření. Při každém šoku jsem se sám sebe ptal, zda mi hraní stojí za ty šedivé vlasy (a vždy jsem si odpověděl, že ano).

Děsivé atmosféře hry napomáhá několik prvků, tím největším je systém příčetnosti. V napjatých okamžicích začne Jackovi prudce bušit srdce, rozostřovat a hýbat se obraz a vše vrcholí šíleným mumláním hlavního hrdiny či klapáním jeho zubů. Skvěle funguje i obrazovka bez jakýchkoliv ukazatelů, včetně zaměřovacího kříže. Jack toho moc nevydrží – neustálý strach o život je prvkem, který šroubuje atmosféru ještě výš. Dalším trikem, tentokrát trochu nefér, je systém pevných ukládacích bodů. Na quicksave můžete zapomenout. Hra vás často nutí k řešení problémů metodou pokus-omyl, spousta akcí je časem omezených a končí smrtí a následné x-té opakování jedné scény boří spád hry.

Menší mínus si hra vysloužila i nepřesným zaměřováním aktivních míst, snažíte si prohlédnout noviny na stole a místo toho se otevřou dveře vedle vás. Během hry narazíte i na občasné bugy a to nemluvím jen o prolínání textur objekty. Celkově se za Achillovu patu hry dá považovat zastaralá grafika, postavená na letitém Unreal enginu. Po umělecké stránce temné a zdevastované prostředí slouží svému účelu, ovšem technická stránka patří mezi slabší průměr. Neostré textury, málo detailní postavy, slabé světelné efekty atd. Dabing má též určité mezery, volba hlasů mohla být lepší a neustálé opakování jedné hlášky začne lézt po chvíli na nervy. Na druhou stranu, hudba a zvuky podporují strašidelnou atmosféru nadmíru efektně.

Pokud máte náladu se bát a milujete díla H. P. Lovecrafta, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth je pro vás jasnou volbou. Tajemný příběh se snoubil s děsivou atmosférou a originálním herním mixem, kořeněným spoustou skvělých nápadů. Bohužel dokonalý zážitek kazí slabá grafika, drobné bugy a určité nedostatky v hratelnosti. Škoda, vyjít hra o nějaký rok dříve, mohla nás zaujmout ještě více. Na závěr ještě malá poznámka – hra vás zabaví na nějakých 12 hodin, ale neskýtá žádný multiplayer, takže se k ní po dohrání budete těžko vracet.

## Cthulhu ve hrách

**1989 – Hound of Shadow – Amiga**

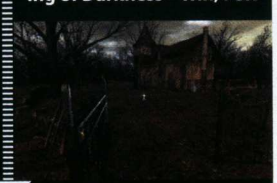
**1992 – Daughter of Serpents – DOS**

**1992 – Alone in the Dark – DOS**

**1993 – Shadow of the Comet – DOS**

**1995 – Prisoner of Ice – DOS, Win, PSX**

**2001 – Necronomicon: The Dawning of Darkness – Win, PSX**



## Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

**7,9 VERDIKT**

- ▲ Děsivá atmosféra
- ▲ Povedený příběh
- ▲ Systém příčetnosti
- ▲ Mix žánrů
- ▼ Řešení metodou pokus-omyl
- ▼ Slabá grafika
- ▼ Systém ukládání

Call of Cthulhu přináší nový a svěží pohled na hororové hry. Zaručuji, že pár dnů po dohrání nepůjdete spát se zhasnutými světly.

# Tomb Raider: Legend

Nejdříve milována, později zatracována. Pokud jste Laru nemohli vystát, měli byste svůj postoj rychle změnit

**Platforma**
PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox 360

**Žánr** Akční adventura
**Výrobce** Crystal Dynamics
**Distributor v ČR** Cenega
**Homepage** www.tombraider.com
**Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 7,6 GB na HDD
**Lokalizace** Manuál
**Cena** 1 299 Kč

**KONKURENTI**
Prince of Persia: The Two Thrones **8,2**
Tomb Raider: Angel of Darkness **6,0**
Tomb Raider: The Last Revelation **8,0**

Plavovlasá dívka s bystrými smysly, vyhraněnou osobností a zábavou ve starožitnostech, jež přežívají dlouhá staletí. Lara Croft se stala symbolem krásy. Byla symbolem akčních adventur, jejichž žánr stvořila. Byla symbolem herních žen a jejich emancipace ve světě mužských hrdinů. A byla také symbolem úpadku, který její sérii zasáhl jako morová rána. Tam, kde nepomohli mastičkáři a podvodní lékaři v žádném z předchozích dvou i více dílů, přichází moderní věda. Studio Crystal Dynamics prohlédlo Laru od hlavy až k patě, navrhlo radikální léčbu a vrací ji k životu v novém, 21. století.

Hráč si musí pamatovat jediné: předsudky stranou. Snad za to můžou posměvačná média, která nenechala na Lařině hlavě jediný vlas netknutý, snad hloupost ze strany peněz posedlých tvůrců a vydavatele – a nejspíše obojí dohromady. Tomb Raider byl do dnešního dne vnímán spíše negativně a taktně byly zamlčovány novinky, které do říše her přinesl. Chcete vědět, jaké je pokračování? V první řadě pořádně macaté – a teď nemám na mysli Lařiny míry.

## ŠETŘIT SE NEVYPLÁCÍ

Instalace si z vašeho opatrovaného disku uzme úctyhodných 7,6 GB, což mě – s patřičným breptáním – donutilo vyčistit měsíce zaneřáděný disk. Jenže zvědavost hrála větší roli a po konstatování, že můj obstarožní domácí PC prakticky nesplňuje HW požadavky, jsem s úspěchem překonal dvojici misí, abych se následně přesunul do uzávěrkou zamořené kanceláře v redakci. A zde spatřil, že loni ošklivé kačátko je letos lákavou pochoutkou pro milovníky dobré grafiky. Ale to bych odbočil až na konec svých dojmů.

V Crystal Dynamics nesídlí hlupáci a naopak jdou s dobou. Více než v kterémkoliv z předchozím dílu hraje v Legend důležitou roli výprava. Animace i herní děj prolínají vzpomínky na Lařino dětství, aby dotvořily fragmenty mozaiky, jejíž jméno je příběh. Kam až dohlédnete, všude se nový Tomb Raider tváří jako filmový tvor. A stejně jako při prezentacích loni v Los Angeles nebo při pozorování herních videí kvituji herní systém obrovských místností, které jsou jedinou nevyřešenou hádankou. Musíte zapojit smysly a představivost, abyste pronikli přes uzavřené systémy kobek. Hned zkraje vás přivítá místnost s trojicí na zemi se skvících tlačítek, jejichž hromadným stisknutím otevřete bránu a východ na svobodu. Být na třech místech najednou je nemožné, a tak si pomůžete přesunutím trojice klecí. Jedna čeká opodál a další dvě dopravíte na místo určení pomocí jednoduché lávky; na jeden konec umístíte klec a skokem na druhý ji odhodíte na vyvýšenou plošinu. Jednoduché. Alespoň zpočátku.

## JEN JEDNA CESTA K ÚSPĚCHU

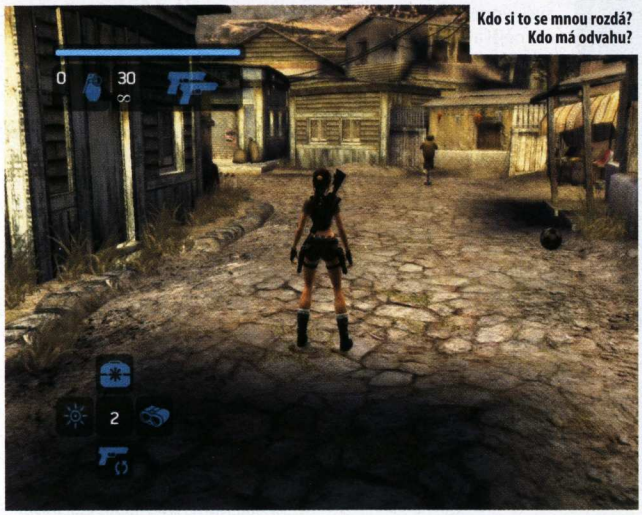
Najdou se situace, kdy budete tvůrce nenávidět. Řešení každé místnosti i hádanky je pouze jediné, což Tomb Raider: Legend odsuzuje do skupiny her „na jednu noc" – užijete si, snad

> Pokračování je v první řadě macaté – a teď nemám na mysli Lařiny míry

se vám bude i líbit, ale už nikdy se k Laře nevrátíte. Ze zmíněné situace vyplývají i další nedostatky. Pokud se na některém místě hry zaseknete, budete bloudit a pátrat po řešení dlouhé hodiny – bez nápovědy a šance problém využít jiným než pevně stanoveným postupem. Znám mnohé hráče, které přístup omezuje, nebo ho z duše nenávidí. Pro ně není Tomb Raider: Legend určen.

Není určen ani pro hráče, kteří se bojí zápolení s kamerou. Obrovské katakomby a chrámy si žádají volný pohyb kamery, jenž ve hře najdete, ale který dokáže v rozhodujících momentech s nepochopitelných důvodů selhat. Prý se jako lepší řešení pro ovládání jeví gamepad;

**Kamil Grič,** šéfredaktor
Kde to jsem? Je snad tohle můj ráj?




Kdo si to se mnou rozdá? Kdo má odvahu?

já však nesouhlasím. Tomb Raider: Legend vznikal pro několik herních platforem současnosti a PC verze netrpí obvyklými chybami konverzí. Problém kamery je ukryt v jejím konceptu a navržení – 99 % herního času pracuje bezchybně, aby vás v rozhodujících okamžicích zradila. Dokonalým příkladem je pohyb po římsách a zúžených plošinách, kdy se kamera přilepí na Lařino tělo jako komár na nevinnou oběť. Když je nejhůř, můžete sáhnout po pohledu z první osoby. Ten je jinak – dle očekávání – zbytečný.

## INTERAKTIVNÍ ANIMACE

Aby se důraz na výpravu a filmové pojetí neztrácel ani v průběhu hraní, vložili tvůrci do hry obdobu interaktivní animace. Klasická animovaná sekvence přejde ve svém průběhu v drobnou mezihru, kdy musíte Laře pomoci z krizových situací. Když bude s větrem o závod utíkat neznámému nepříteli (a vy se jen kochat, stejně jako u tuctů dalších sekvencí), náhle se na obrazovce objeví bílé, směrové šipky. Hráč musí v takový okamžik zareagovat, zmáčknout odpovídající šipku nebo další klávesu, aby Lara přeskočila překážku, vyhnula se jí nebo provedla další ze svých efektních kousků. Při prvním setkání s „interaktivní animací" jsem jen nechápavě pozoroval hlavní hrdinku, jak umírá v hluboké propasti. Časem jsem si jich ale začal vážit jako jednoduchého, příjemného zpestření.

S animacemi se nicméně pojí i jedna drobná výtka. Přechod od animace k hernímu ději je místy nepatřičně rychlý, a než se hráč naděje, už se pod ním propadá provazový most (skutečná situace ze hry). Pokud bych chtěl rýpat, našel bych nedostatky i v umístění checkpointů, přestože zde nepředstavují takový problém jako například u konzolové akce Black. Alespoň že animace můžete bez problémů přeskočit (proč se tak děje jen přes herní menu, je věc druhá).

## LADY CROFT V NOVÉM

Vy už ale nejspíše čekáte informace o krásné hrdince, která opět pro-

## NÁSTUPKYNĚ LARY CROFT

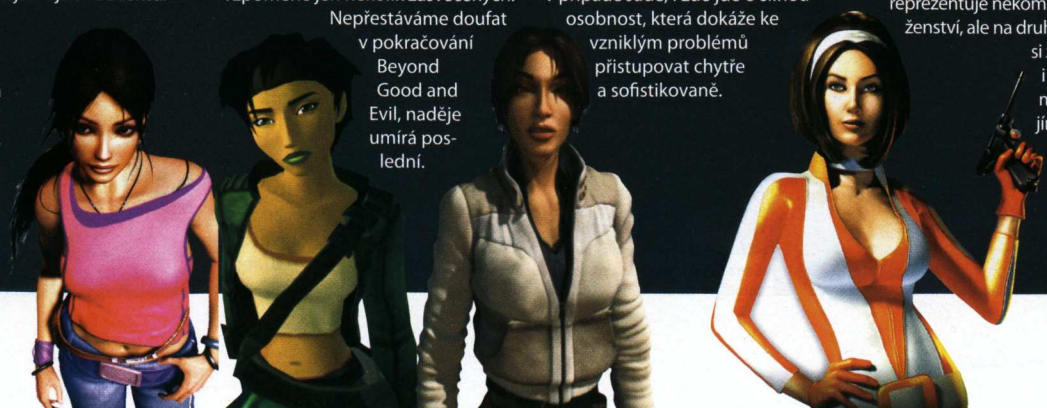
Je dokázáno, že mužští hráči preferují ženské hrdinky. Lara Croft byla první z mnoha silných osobností, jež ovládly svět herních PC a konzolí. Které ženské hrdinky dostaly do vínku charisma, jež jim dovolilo vystoupit ze stínu slavné lady Croft?

**April Ryan (The Longest Journey, Dreamfall)**
Zdánlivě obyčejná dívka, která na pozadí velkých událostí hledá sama sebe. Její svět tvoří stísněná místnost ubytovny, osamělý školní ateliér a zastrčená kavárnička, ostrov v rozbouřeném moři života, kde má své přátele. Taková byla v prvním dílu jedné z nejsilnějších adventur posledních let, aby se v příštích dnech vrátila v novém pokračování. Nemůžeme se dočkat.

**Jade (Beyond Good and Evil)**
Nedejte na první dojem. Z tvrdohlavé hrdinky se slušivou zelenou rtěnkou se vyklubala reportérka se zápalem pro věc, ale také v jádru normální, citlivá a přemýšlivá žena. Škoda, že jejímu dobrodružství již před časem odzvonilo a dnes si na něj vzpomene jen několik zasvěcených. Nepřestáváme doufat v pokračování Beyond Good and Evil, naděje umírá poslední.

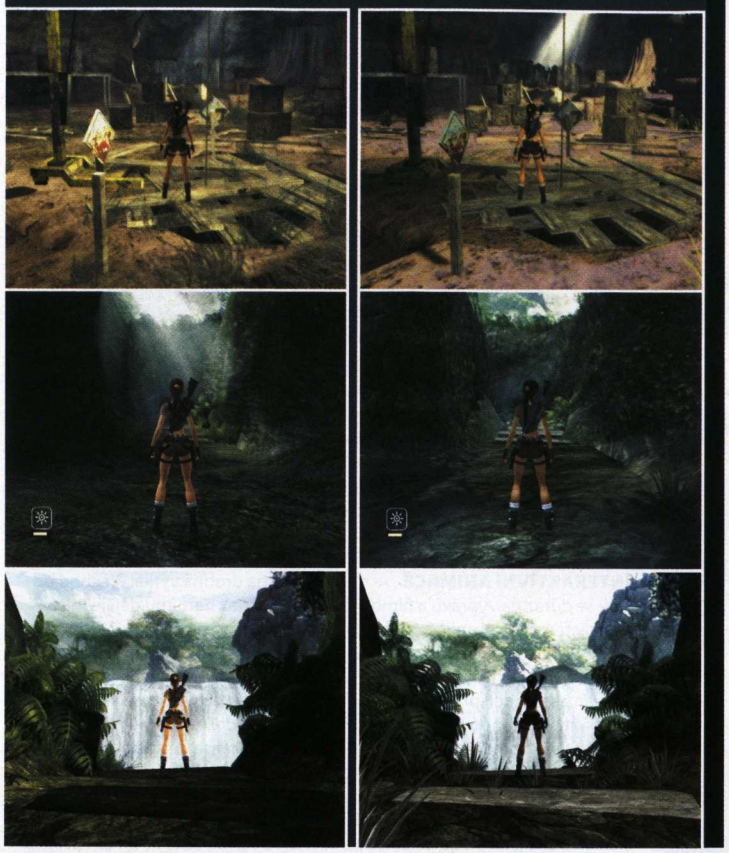
**Kate Walker (Syberia)**
Psychologická hloubka postav a jejich vykreslení do posledního detailu, taková byla síla první Syberie. Mimo úžasného dílčího zpracování nám ale představila zejména Kate Walker, mladou právničku, která zdatně sekunduje zkušenějším mužským kolegům. Stejně jako v případě Jade, i zde jde o silnou osobnost, která dokáže ke vzniklým problémům přistupovat chytře a sofistikovaně.

**Kate Archer (No One Lives Forever)**
Na rozdíl od výše zmíněných slečen není doménou Kate Archer představivost a schopnost najít východisko i z nejhorší možné situace. Své problémy řeší jednoduchým vytažením pistole z kabelky a rozstřílením všech otravných breptalů. James Bond v sukních reprezentuje nekompromisní tvář ženství, ale na druhou stranu si zachovává i nezbytný humor a nadhled, jímž paroduje svůj mužský protějšek.



## NEXT-GEN GRAFIKA VERSUS TA DNEŠNÍ

Přestože Tomb Raider: Legend ani při klasickém nastavení graficky neurazí (ba právě naopak), pravé hody rozpoutá teprve aktivace položky „Next Generation Content". Jak odlišná je hra v podání grafiky nové generace? Napoví vám obrázky típané v rozlišení 1 280×1 024, s maximálním nastavením grafických efektů a fullscreen antialiasingem.



Mezihry neurazí, ale svou úlohu plní jen napůl

šla proměnou. Pomiňme míry a nerealistické tělesné proporce, které k Laře neodmyslitelně patří. Podstatné je, že stejně jako hra vyspěla v otázce své výpravy, je i příběh vážnější a ucelenější než kdy dřív. Lady Croft je svérázná žena, jejíž akrobatické schopnosti zažily opravdovou renesanci. Šplhání po římsách a vyskakování/přeskakování z jedné na druhou je základním kamenem, kolem něhož se rozvíjí další schopnosti. Za všechny jmenujme využívání lana (zachytí se a vy se zhoupnutím dostanete přes překážku), ručkování nad propastmi, nebo sérii akrobatických skoků, kterými můžete efektně uniknout sprše nepřátelských kulek.

> Řešení každé místnosti i hádanky je pouze jediné, což Tomb Raider: Legend odsuzuje do skupiny her „na jednu noc"

Smrad shnilého dřeva a studený, zatuchlý vzduch – konečně doma

Funkční vylepšení jsou přitom ukryta na každém rohu. Pokud se při přeskoku z jedné římsy na druhou odrazíte příliš brzy, Lara se zachytí pouze jedinou rukou. A vy musíte reagovat – na obrazovce se objeví žlutý indikátor dlaně, a pokud v průběhu několika vteřin nestisknete klávesu E, Lara se římsy pustí. Překvapivě dobře funguje i uzamknutí nepřítele při střelbě. Pohybem myši navíc můžete uzamknutý cíl snadno měnit (nezbytné, pokud stávající zmizí z dosahu), což dodává hře na jednoduchosti. Škoda jen, že akce nevyžaduje více než jen tupé střílení protivníků – ani na vyšší obtížnost nemusíte taktizovat a využívat překážek, maximálně počítat s vyšší účinností některých druhů zbraní.

### VSTŘÍC MODERNÍM TRENDŮM

Laře nedochází dech ani v okamžicích, kdy ke slovu přichází srovnání s konkurencí. Po akrobatické stránce se směle rovná perskému princi, aby se nenechala zahanbit ani v otázce zpomalení času. Nepřátelům můžete nejen podrazit nohy efektním skluzem, ale také Laru opřením o protivníka vymrštit do vzduchu, odkud se za zpomalení času pomalu sesune zpět na zem, aby ještě před dopadem vyprázdnila do nepřítele celý zásobník. Daří se jí navíc nejen na slušivých nožkách, jejichž krásu odhalí v řadě odvážných šatů a oblečků, ale také v mezihrách typu jízda na motorce. Finále některých misí vyplňuje souboj s bossem.

Síla a motivace pro postup hrou se však přeci jen ukrývá jinde – v rozmanitém prostředí, které překonává předchozí díly série. Nudné kobky a katakomby střídá venkovský balíkov, abyste se následně přesunuli do obrovských metropolí typu japonského Tokia. Tomb Raider: Legend zde nabírá nový dech. Přestože nechybí tajemné a exotické lokace v místech, kam lidská noha nevstoupila, silnější zážitek nabízí neokoukaná prostředí měst.

Mluvil jsem o ošklivém káčátku, z něhož se vyklubala krásná žena. Ani při klasickém nastavení grafiky Tomb Raider: Legend nezklame. Pravé hody však rozpoutá až spuštění „next-gen efektů" (více v samostatném boxíku), které dokáží i výkonnému PC řádně zavařit. Ale to už je řeč o grafickém pozlátku, které by nenapravilo jinak špatný dojem. Nemá však co napravovat. Slečna Croftová se vrátila ve formě, která zdaleka neodpovídá již sedmému dílu série a s ním očekávanému (dalšímu) úpadku. Naposledy opakuji, dámy a pánové – předsudky nechejte stranou, nová Lara si zaslouží přívlastek „vynikající".

### Tomb Raider: Legend

**8,1** VERDIKT

- ▲ Nápaditě prostředí
  Mezihry
  Nové pohyby
  Povedené zpracování
  Další drobné, ale o to příjemnější nápady
- ▼ Vždy jen jediné řešení hádanek
  Problematická kamera
  Nulová znovuhratelnost

Když sérii dochází dech, je potřeba nasadit razantní léčbu. Vyplatilo se – nová Lara vrací sérii vítr do plachet a vyvrací všechny obavy i negativní prognózy.

RISE OF NATIONS

# RISE OF LEGENDS™

## Soutěž o 15 originálek Rise of Legends

**Před dvěma lety svět uchvátila skvěle zpracovaná historická strategie Rise of Nations. V jejím nepřímém pokračování se tvůrci rozhodli opustit lidské dějiny a zavést nás do světa, v němž se střetává magie s technologiemi. Rise of Legends nabídne válku tří unikátních ras v prostředí kombinujícím prvky fantasy a steampunku. Překonají tvůrci sami sebe? Podaří se jim s Rise of Legends dobýt znovu strategický trůn? Ověřte si to na vlastní kůži. Zúčastněte se soutěže a vyhrajte jednu z 15 originálních českých verzí hry od CD Projektu!**

**1. Na jakou strategii nepřímo navazuje Rise of Legends?**

a) Rise of Nations
b) Rise of Middle-Earth
c) Rise of Earth

**2. Kolik různých civilizací v Rise of Legends najdete?**

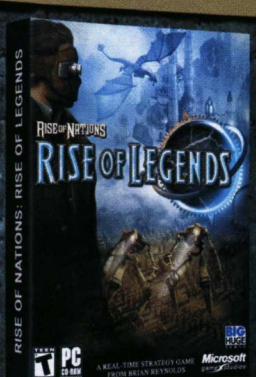
a) 1
b) 3
c) 5

**3. Rise of Legends se odehrává v prostředí:**

a) pravěku
b) fantasy a steampunku
c) současnosti

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Rise of Legends.

Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Rise of Legends"). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOROL mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DOROL 1A2A3A Adam Novak Brnenska 358 Praha 4 100 00.




**Hrajeme o: 15 x Rise of Nations: Rise of Legends CZ**

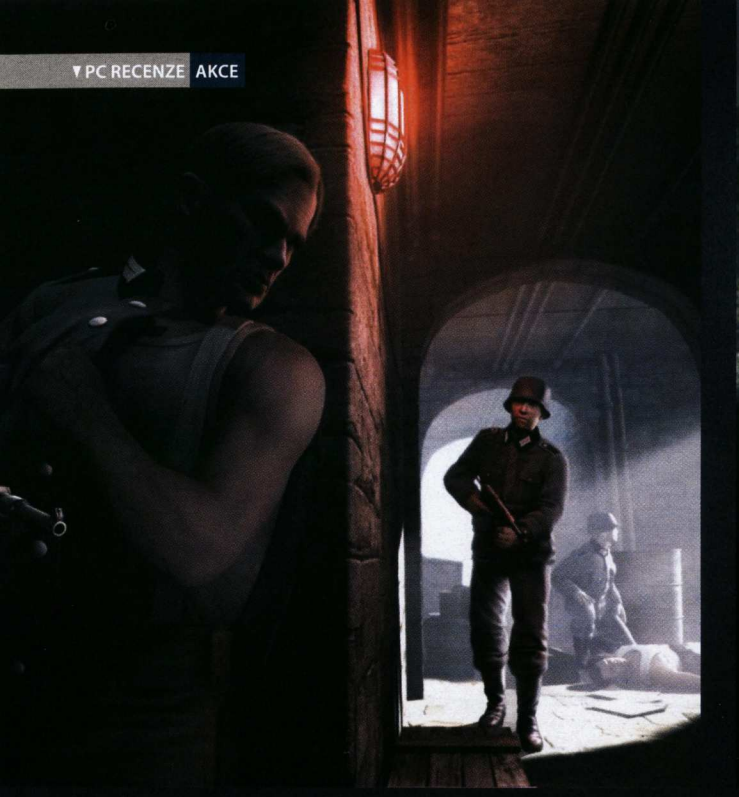
Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

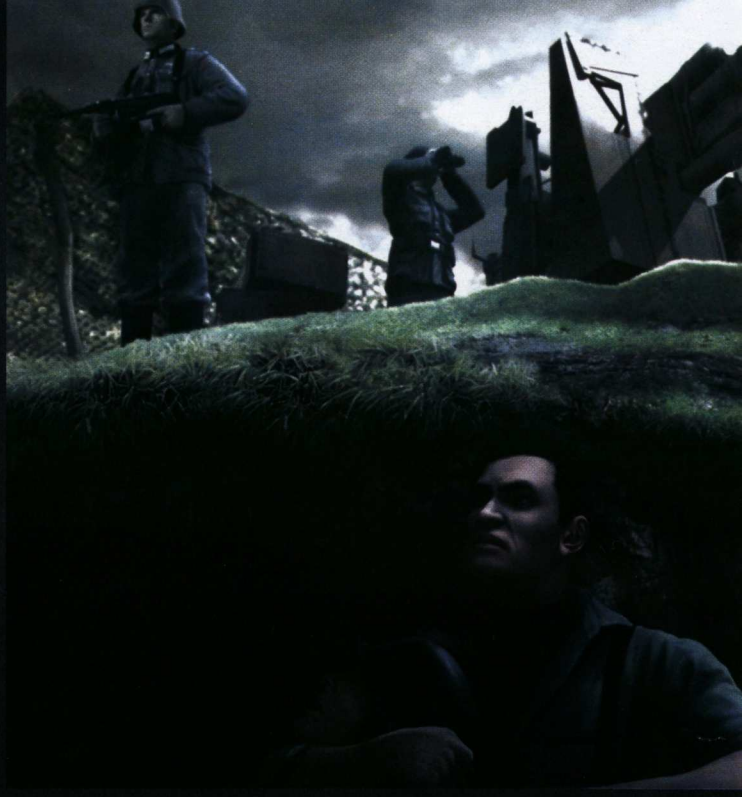
Uzávěrka vašich odpovědí je 11. května 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také v časopise Doupě.

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

DOUPĚ

CDPROJEKT





# Commandos Strike Force

## Pohádka o legendě a jejím třetím rozměru

Když otevřete herní kroniku, skládající se dnes již ze stovek listů, zlatým písmem zdobený název Commandos najdete na stránce strategií s taktickým nádechem. Série se do herních análů zapsala již před několika lety, aby následně opustila vše, co jsme na ní milovali. Po třech letech půstu přichází další díl, který se vydal vstříc hernímu davu. V kurzu jsou akční střílečky. Nemusíte ků, neustálé odvádění pozornosti a plížení. Špion, v tomto případě spíše univerzální voják, dokáže vrhat nože, uškrtit nepřítele strunou nebo jej poslat k zemi přesnou ranou z pistole s tlumičem. Stejně tak umí z mrtvé oběti strhat oděv a procházet mezi gestapáky bez mrknutí oka. Alespoň do doby, než bude jeho pravá identita prozrazena. A rázem jsme u prvního nesmyslu. Zatímco řadový voják vás v cizí uniformě nerozezná vůbec, vysoký nacistický pohlavár vyčichá nebezpečí doslova na sto honů. Přitom logický by byl pravý opak. Běžní vojáci se mezi sebou znají a měli by se poznat. Naopak oficír by se v kvantu svých svěřenců jen těžko vyznal.

Ponechejme odhalování převleků stranou. Veškeré mise můžete, ale nemusíte projít ryze tichým způsobem. Mnohokrát je snazší prostřílet se až k cíli, než se k němu hodiny plížit a čekat, až se hlídka otočí po návnadě, kterou jste předtím pracně připravili. Vzhledem k předem naskriptovaným postavám a celým událostem si budete často připadat, jako byste hráli spíše první díl Call of Duty.

> Pistole s tlumičem jsou propustkou do pekla, zatímco těžké samopaly pouhým jarním pohlazením

být geniální, abyste pochopili, kam tím mířím – stačí přidat třetí rozměr, čtrnáctku nových misí a hurá na pulty obchodů.

### TŘI KAMARÁDI

Na začátku všeho jsou tři kamarádi. Každý se specializuje na odlišnou oblast, každý je v něčem výjimečný. Jejich přátelství je do jisté míry upevňováno okolní situací. Mají společného nepřítele, velkého Adolfa s jeho krvavou partou. A nyní opět přišel čas mu pořádně vyprášit kožich.

Jelikož máte pod palcem pouze tříčlenný tým (nikdy ale nehrajete za všechny naráz, maximálně se dvěma) a jen sporadicky se najdou v okolí přátelští partyzáni se zbraní v ruce, měli byste zachovávat metody z původních Commandos. Těmi jsou zejména tichý transport do „postižené" oblasti, nenápadné odstranění jednotlivých voják-

Konvoje vezou zmrzlinu do postižené oblasti

### JEDEN ZA VŠECHNY

Systém ovládání více postav najednou je vyřešen dobře. Stisknutím jedné klávesy mezi nimi podle potřeby přepínáte, přičemž neaktivní postavy dále pokračují v činnosti (resp. opětují palbu). Názornou ukázkou je jedna z prvních

**Tomáš Vrána**, stálý spolupracovník Doupěte
Definitivně se zbláznil

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 03/06

**Platforma** :· PC, PS2, Xbox

**Žánr** :· Válečná akce
**Výrobce** :· Pyro Studios
**Distributor v ČR** :· Cenega
**Homepage** :· www.commandosstrikeforce.com
**Minimální konfigurace** :· Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
**Lokalizace** :· Titulky
**Cena** :· 999 Kč

**KONKURENTI**
:· Medal of Honor **9,1**
:· Call of Duty 2 **8,8**
:· Return to Castle Wolfenstein **8,7**

## JAK PŘESVĚDČIT NACISTY, ŽE JSEM TAKÉ NACISTA!

Nejdříve musíte sehnat nacistickou uniformu, nejlépe velikost XXL. Musí však být originální, žádný laciný dovoz

Nejtěžší část. Jak přesvědčit „kolegu", že jste jeden z nich? Jak vidíte, zpívání hymny nepomohlo

Nastává plán B. Plán B spočívá v tom, že musíte co nejrychleji vymyslet plán C. Plán C je, že „kolegu" zastřelíte

misí, kdy se ocitnete v epicentru palby na otevřeném poli. Zelený baret (mimo jiné mistr všeho, co střílí) dole pendluje s hrstkou spřízněných vojáků a snaží se odvrátit neustále se rojící tlupy nacistů. Z okna osamocené budovy kontroluje celou situaci ostřelovač, který má za úkol očistit pole především od obsluhy kulometných hnízd. Ve finále to vypadá tak, že chvíli bojujete dole a bezvýznamně střílíte jednoho nepřítele za druhým, popřípadě se kryjete nebo ošetřujete zraněné. Když už není zbytí, přepnete se na snipera, jenž zneškodní zbylá kulometná hnízda a přijíždějící konvoj. Nakonec je však převaha natolik veliká, že se všichni přemístí za most, který vyhodí do vzduchu.

Úkoly jsou poměrně pestré a navíc se neustále aktualizují v závislosti na situaci. Nutno však dodat, že události mají vždy autoři hry pevně pod kontrolou a jsou jen „pouhým" výplodem scénáře.

### KRÁLOVSTVÍ ZA MODROU KNÍŽKU

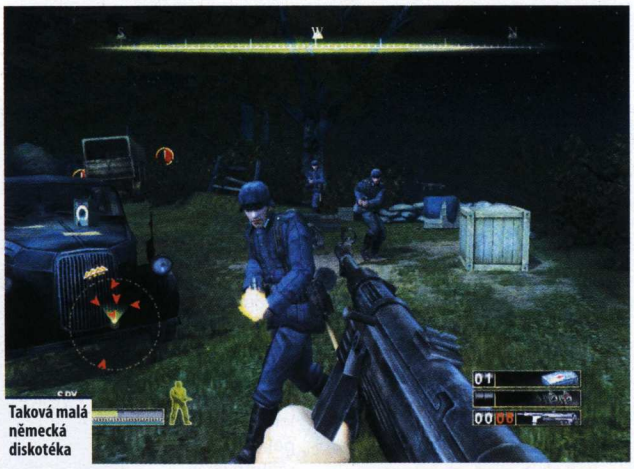
Zní to pěkně a veskrze pěkně také probíhá. Ale ani autoři, ostřílení zkušenostmi z původních trháků, se nevyvarovali zásadních chyb. V první řadě je tu umělá inteligence na úrovni studené polévky bez mrkve. Když stojí na ulici hlídka o třech mužích a nad nimi na balkonu další, kterého nemilosrdně odstřelím, ti dole nezareagují. Dalším nepochopitelným krokem je mizení mrtvol. Zabijete nepřítele, který se po chvíli vypaří neznámo kam. Během oné chvilky ale může přijít další nepřítel a všimnout si mrtvého těla. Co teď, když se nedá vzít a přenést pryč do tmy, jako tomu bylo v původních Commandos? Místy mě iritovaly tvrdošíjné a neoblomné skripty. Po vhození granátu do místnosti umřeli všichni kromě postavy, s níž jsem měl vést o minutu později dialog. Pravděpodobně šlo o silný charakter…

Podobných chyb je v Commandos Strike Force víc. Zřejmě zde platí pravidlo, že čím menší rámus zbraň dělá, tím je účinnější. Proto jsou pistole s tlumičem propustkou do pekla, zatímco těžké samopaly pouhým jarním pohlazením Našli bychom i mnohé další maličkosti, které po sečtení nepůsobí dobře.

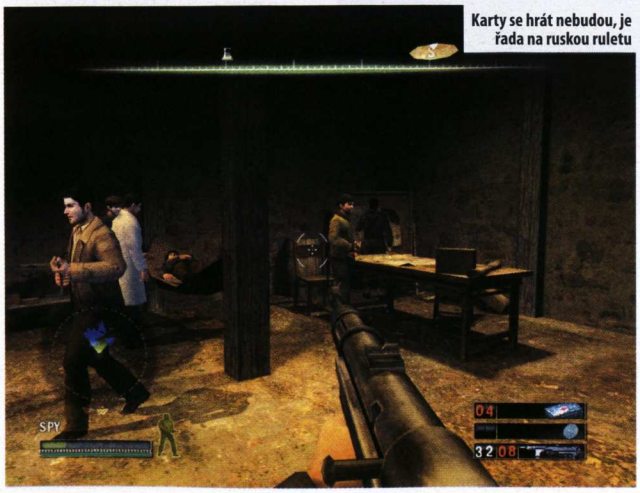
Pouze kritiku si však noví Commandos nezaslouží. Pravda, obsahují chyby, ale v jádru je to zábava. Ovšem ve „vztahu" k hráči se tváří značně pasivně. Jako by říkali – kdo chce, ať si hru vychutná, kdo ne, ať se prostřílí až ke konci. K plnému vyžití od vás vyžaduje potichu, trpělivě se plížit a střílet jen v nejnutnějších případech. Teprve poté se hráči dostává pocitu, který jsme na Commandos milovali – v situacích, kdy sedíte v křoví a s nožem v ruce čekáte na svou kořist. Bohužel, k podobnému postupu chybí jakákoliv motivace.

Mezi kladné stránky patří několik menších novinek. Při míření z odstřelovačky můžete zpomalit čas tak, že postava na moment zatají dech. Není proto nemožné zasáhnout objekt i na velkou vzdálenost. Do výčtu patří i informační obrazovka. Pokud se na bojišti semele nečekaná událost, vždy se její sestřih zobrazí v okénku, situovaném do horní části obrazovky.

Problém Commandos Strike Force má jméno očekávání. Namlsáni předchozími díly jsme čekali zážitek, který jim bude podobný – a nevadí, že hra je jiného žánru. Výsledek je ve finále rozpačitý. Hra nabízí „jen" několik hodin nespoutané zábavy na bitevním poli, ať už s puškou nebo s nožem v ruce. Volba je však jen na vás – pokud přistoupíte na pravidla tvůrců, nové Commandos si vychutnáte.



Taková malá německá diskotéka



Karty se hrát nebudou, je řada na ruskou ruletu

**Commandos Strike Force** — **7,0** VERDIKT

- ▲ Návrat legendy
- ▲ Taktická část
- ▲ Možnost volby
- ▼ Zastaralá grafika
- ▼ Některé chyby
- ▼ Umělá inteligence

Kdo chce, ten si Commandos Strike Force vychutná naplno. Pro skeptiky se však stávají zklamáním s nevyužitým potenciálem.

Ty vole, Gudjonssona mi nesmí vyžlutit, i kdyby nevim co

Kluci vopálený…

# Championship Manager 2006

Simulace fotbalového života aneb i tady Baroš simuluje

Fotbalové manažery jsou hry, jež pravidelně vycházejí pro pět různých platforem a jejich hratelnost se nepočítá na hodiny, ale na přestupné doby ledové. Jejich hrůzu nahánějící herní možnosti se mohou směle rovnat s reálným fotbalovým děním. Vyměňujete hráče, určujete ceny vstupenek, uzavíráte smlouvy, posíláte třicetníky Vlčkovi… Poslední rok však oblíbenému žánru s přehledem kraluje série Footbal Manager. Naproti tomu Championship Manager byl ve srovnání s ním hrou „třetího světa".

Vývojáři však oproti loňsku značně pokročili. Systém a vzhled Championship Manager 2006 nápadně

> Herní dobu nepočítáme v hodinách, ale v přestupných dobách ledových

Já mu dám třicetník, tomu Vlčkovi

přiblížili konkurenčnímu skvostu, a letošní ročník tak doznal několika změn, díky kterým si vysloužil mnohem fešnější hodnocení než loni. Znatelného pokroku dosáhl samotný trávník, jenž se od nynějška může pyšnit přívlastkem trojrozměrný. Zachoval se přehled herních situací a pohled na zápasy je kulantnější. Bude-li však přesto hráč znuděn, může využít služeb Highlight filtru, čímž omezí viditelný průběh zápasu pouze na gólové šance. Chleba se však neláme na zeleném, ale na perském koberci manažera týmu – přímo v jeho kanceláři.

Championship Manager 2006 vychází hráčům vstříc a expanduje v rámci možností scoutingu. Zatímco v předchozích dílech byl hráč ve spárech země, kterou trénoval, nyní smí jakožto scout sondovat nové talenty za hranicemi domácích lig. Hledání potenciálních Nistelrooyů je mnohem snazší záležitostí a není problém zařadit podobných nováčků do stálé sestavy hned několik. Abyste vybrali mladou krev s co nejvyšším potenciálem, dostane se vám navíc možnosti prohlédnout si její hru ze záznamu uplynulých zápasů sezóny. Následně s hráčem podepíšete smlouvu a přichází na řadu jedna z dalších novinek hry – motivační prvek.

S fotbalisty se vyplatí jednat na individuální úrovni. Přizvěte si do kanceláře kohokoliv z hráčů, od něhož očekáváte nadstandardní výkony (vyplatí se takto postupovat u nováčků), nalijte si čistého vína a přislibte mu vysoké prémie (naříklad za určitý počet nastřílených gólů). Hráčova motivace tak dostane potřebnou injekci a jeho výkony budou k nerozeznání od předešlých (alespoň po nějaký čas). Porušení slibu však s sebou nese těžké následky. Může se stát, že klubu dojdou finance a vy nebudete schopni hráči zaplatit, přestože potřebný počet gólů skutečně nastřílel. V takovém případě morálka jednotlivce upadá, výkonnost rapidně poklesne a v nejhorším případě hráč vyjádří přání, že chce odejít z klubu.

Hlavní novinky nového manageru jsou navíc podpořeny rychlostí hry, jež je v porovnání s konkurencí o něco vyšší. Football Manager 2006 však rozhodně nepřijde o titul. Oproti novému CM 2006 nabízí více mimoevropských lig, propracovanější systém hratelnosti a v neposlední řadě pohlednější engine. Budou-li se ale pánové z Beautiful Game Studios snažit, mohou jej příští rok ohrozit.

## „DYK JÁ TEN FOTBAL NEDĚLÁM PRO SEBE"

Každý hráč fotbalových manažerů by měl znát odborné termíny jako „jabka", „třicetník", „vyžlutit" a v neposlední řadě notorické „ty vole". Za rozšířením slangového slovníku sportovních hodnostářů stojí pánové Horník, Brabec alias Čtvrtníček, Lábus. Po úspěšném debutu hry Ivánku, kamaráde, můžeš mluvit? připravuje dvojce českých komiků pokračování s názvem Ivánku, kamaráde, za co?, jež se odehrává ve vězeňském prostředí. Milánek a Iványk si odpykávají své tresty a hned v prvním obraze řeší problém s nedostatkem cigaret. Rozvíjející se scénář hry můžete sledovat online na **www.ivankukamarade.cz**.

**Platforma**
- PC, PS2, PSP, Xbox, Mobily

**Žánr** Sportovní manažer
**Výrobce** Beautiful Game Studios
**Distributor v ČR** Cenega
**Homepage** www.championshipmanager.co.uk
**Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 4MB grafická karta, 400 MB na HDD
**Lokalizace** Manuál
**Cena** 1 599 Kč

**KONKURENTI**
- Football Manager 2006 **8,9**
- Football Manager 2005 **8,3**
- FIFA Manager 06 **8,0**

**Championship Manager 2006** **6,6** VERDIKT

- ▲ Nové možnosti v rámci scoutingu
  Přehledný interface
  Rychlost
- ▼ Nepochopitelně vysoká cena
  Zaostává za konkurencí

Série Championship Manager udělala velký pokrok, přesto se s konkurencí nemůže rovnat. Seberte raději pár jablek a investujte do Football Manageru 2006.

**Alan Jarrar,** stálý spolupracovník Doupěte
Slizkej had s morálkou kudlanky nábožný

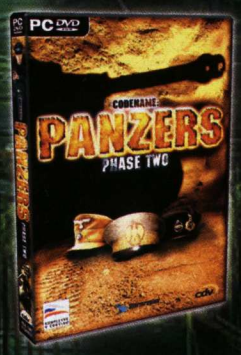
# Zažijte 2 roky prázdnin jen s Doupětem A získejte hru ZDARMA!

**Předplaťte si Doupě na 2 roky a získáte jednu z dvojice her Chrome: SpecForce a Codename Panzers: Phase Two**

## Chrome: SpecForce

**Běžná cena: 799 Kč**
**Cena pro vás: 0 Kč**
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

**Hodnocení:** 8,0




## Codename Panzers Phase Two

**Běžná cena: 999 Kč**
**Cena pro vás: 0 Kč**
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.

**Hodnocení:** 8,1

## DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ JEN ZA 1 499 KČ (1 990 Sk)

**Ušetříte 679 Kč oproti nákupu na stánku!**

**+ PLNÁ HRA V KAŽDÉM ČÍSLE**

Dvouleté předplatné zahrnuje
- 22× časopis Doupě
- 22× 9 GB DVD nebo 22× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Proč dvouleté předplatné?
- ušetříte 679 Kč
- máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky
- navíc získáte jako dárek skvělou hru Codename Panzers Phase Two nebo Chrome: SpecForce

## ROČNÍ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE ZA 888 KČ (1 299 Sk)

Roční předplatné zahrnuje
- 11× časopis Doupě
- 11× 9 GB DVD nebo 11× 2CD s plnou hrou v každém čísle

### Jak předplatit Doupě?

**1. Na internetu:** Na adrese http://casopisy.cpress.cz.

**2. Textovou zprávou SMS:**

**Verze s DVD** – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

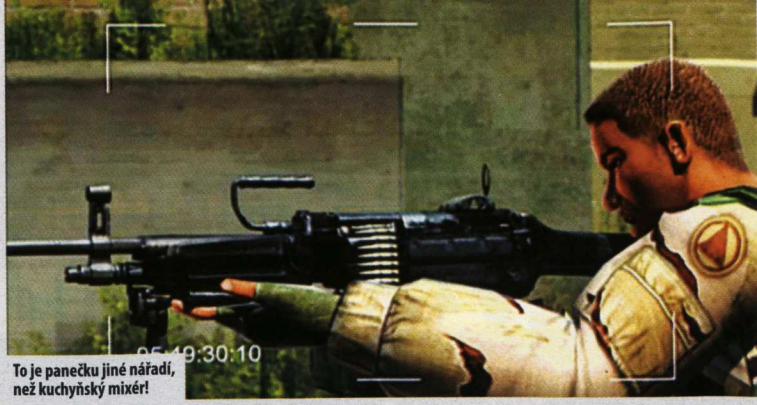
**Verze s 2CD** – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

**3. Telefonicky:** Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

**4. E-mailem:** Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

**Předplatné pro SR:** predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

*2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH*



To je panečku jiné nářadí, než kuchyňský mixér!

Na patrole v enginovém filmečku

# Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

S týmy Alpha, Bravo a Charlie až za hrob v nové porci taktiky

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 04/06

**Platforma** :: PC, PS2, Xbox

**Žánr** :: Taktická strategie
**Výrobce** :: Pandemic Studios
**Distributor v ČR** :: CD Projekt
**Homepage** :: www.fullspectrumwarrior.com
**Minimální konfigurace** :: Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, DirectX 9.0c kompatibilní grafická karta
**Lokalizace** :: Titulky
**Cena** :: 999 Kč

**KONKURENTI**
:: Full Spectrum Warriors **8,0**
:: Hidden & Dangerous 2 **9,0**
:: UFO: Aftershock **6,5**

Psala se druhá polovina roku 2004, když zprachnivělá originalita vstala z hrobu a vydala posmrtný skřek jménem Full Spectrum Warrior (dále jen FSW). Vojenský hybrid, ve kterém se střetly taktické principy s lítou akcí, překvapil netradičním ovládáním čtyřčlenných jednotek a bezproblémovou hratelností. K dokonalosti mu přesto něco chybělo a právě tyto nedodělky důstojně zahlazuje pokračování Ten Hammers. Čekatelé velkých změn v konceptu budou zklamáni – sequel stojí podobně jako druhý díl Brother in Arms jen lehce za neurčitou hranicí mezi expanzí a novým dílem.

## BROUŠENÍ DIAMANTU

Ten Hammers je skvělou volbou pro hráče, kteří dosud nevstoupili ve svazek manželský s původním rok a půl starým titulem. Nyní jim totiž Pandemic Studios nabízejí veškerý jeho obsah, osetý řadou nových možností, které dělají ze hry skutečně komplexní taktický opus. A co je vlastně hnacím motorem FSW? Základním elementem byly čtyřčlenné skupiny vojáků, se kterými hráč pomocí elektronického hlodavce intuitivně pendloval jako s celkem sem a tam, aby se kryl za rozličnými překážkami nebo patroloval zadané zorné pole. Esence zábavnosti tkvěla v dokonalé souhře týmů Alpha a Bravo, jež se vzájemně bránily nebo si poskytovaly palebnou podporu. Jednoduchost několika málo principů vyústila v živelnou hratelnost, nicméně časem začali tvůrci vykrádat sami sebe, zatímco se přímo nabízelo několik do očí bijících zpestření – například využití vozidel.

Největšími změnami prošlo ovládání. Hráči se pod myš dostávají další dvě čtyřčlenné jednotky, díky čemuž se po mapě může prohánět až šestnáct vojáků najednou. Týmy již navíc nejsou statické, mohou se rozdělit do menších podskupin, což se hodí v celé řadě situací. Když například jeden z vojáků padne, již nemusíme stahovat druhý tým z odlehlého konce mapy, aby poskytl krycí palbu tomu prvnímu, zatímco bude dočasného nebožtíka zachraňovat. Stačí od stávající skupiny oddělit medika, zaštítit jej zbylými vojáky a poslat jej pro mrtvolu. Stejně užitečné jsou pohybové módy Tight a Hot. Přesun v módu Tight funguje jako tichošlápkovské znevidetelnění před očima nepřátel, kdy se hráčova skupina těsně semkne a potichu se přesune na zadané místo, byť na úkor rychlosti. Hot je pravým opakem – tým je zranitelnější, ale rychlý jako gepard při urgentní cestě na toaletu.

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Koupím equip s nature resistem. Whisp me!

> Ten Hammers naplno ukazuje důležitost scénáře a designu

Pytle s pískem versus tank

### JAK VOJÁK K ROZUMU PŘIŠEL

Původní FSW byl mnohými kritizován za nemožnost personifikace s jednotlivými vojáky. Hráč mohl pouze nastavit oblast, kam se má celý tým dívat / střílet, chybělo přepnutí do očí jednotlivých ostrostřelců. Pandemic odpovídá zakomponováním tzv. precizní střelby, která se hodí v mnoha specifických situacích. Zakope se nepřítel za barikádou, kterou jinak nelze prostřelit? Inu, přepneme se do očí některého z vojáků, ručně zamíříme a pošleme kulku ke zlounovi mezerou mezi prkny barikády nebo třeba průzorem v pancéřování statického kulometu. Konečně lze také ručně házet granáty a nespoléhat, kam je zavane vítr umělé inteligence!

Mluvíme-li o chytrosti protivníků, ta drží po ovládání druhý prim ve vylepšeních. Umělá inteligence již nespoléhá na skripty. Minule jsme procházeli mapou, přičemž nepřátelé na nás vyskočili vždy za stejným rohem nebo barikádou. Ten Hammers používá protivníky mnohem organičtěji, nechává je volně patrolovat ulicemi, krýt se za překážkami a obsazovat strategicky výhodné budovy. Výsledkem jsou o něco zábavnější mise, ale také mnohem vyšší obtížnost. Hráč musí skutečně střežit každou přístupovou cestu. Pokud se nepřítel dostane blízko, často ani nestačíme zareagovat a polovina vojáků tapetuje exteriéry vlastní krví. Strategické ovládání je jednoduše příliš pomalé. Nefunguje zde postup „vidím nepřítele-zamířím-pálím", ale je nutné nakliknout správný tým, umístit jej do vhodné polohy a nastavit palebný úhel. Zajímavé je také použití oživovacích bodů, zde ve formě budov, ze kterých se neustále líhnou noví protivníci, dokud hráč nezničí vchod granátem.

### NOVINÁŘI VS. VÁLEČNÍ VETERÁNI!

Již i u nás bývá zvykem, že launch party některého z očekávaných titulů doprovází akce spojená s paintballovým utkáním herních publicistů a tvůrců (naposledy šlo například o uvedení konzolové akce Black). Jelikož na Full Spectrum Warrior spolupracovali v roli konzultantů i váleční experti, střetli se s novináři z několika nejznámějších časopisů naživo ve věrné rekonstrukci multiplayeru. Navíc se nebojovalo jen někde na louce, ale na ranči Blue Cloud, který jako by svými rozbořenými chatrčemi a vraky aut vypadl přímo ze hry. Doufáme, že se víc podobných akcí uskuteční i v naší zemi a nezůstane jen u Blacka.

### VOZIDLA A DEZILUZE

Žádaná, slibovaná a očekávaná vozidla jsou zde! Respektive vozidlo, neboť nejvíce zábavy si užijeme s bojovým obrněncem Bradley. Stroje skutečně dávají akci šťávu jak svou efektností, tak efektivitou. Bradley dokáže nejen pokrýt širokou oblast palbou z těžkého kulometu, ale také dělem zničit jakoukoliv barikádu nebo instantně vyhodit čtyři kouřové granáty a zmizet v temnotě. O něco méně zajímavou novinkou, která se dočká uplatnění spíše v multiplayeru, je obsazování budov. Odstřelovači umístění na střechách jsou vskutku smrtelní! Naproti tomu obyčejný kulometčík v okně zas takovou výhodu nepředstavuje. Musí totiž z otvoru vykukovat sám, čímž se palebná síla čtyřčlenného týmu oslabí zhruba na čtvrtinu, a navíc i takto zabarikádovaného squattera lze snadno udolat.

Ten Hammers naplno ukazuje důležitost scénáře a designu. Oba faktory zde pokulhávají. Ačkoliv technicky je hra brilantně vypilovaným mechanismem s perfektním ovládáním a důstojnou umělou inteligencí, pozdější mise jsou repetitivní. Několik základních postupů opatrného krytí za překážkami se opakuje stále dokola a autoři hráče nedokáží překvapit novými herními situacemi. Podobně se chová i příběh, jenž je jinak zajímavě vystavěný na pozadí čtyř kapitol, kdy jeden děj sledujeme postupně z pohledu čtyř týmů, ale již na počátku víme, jak vše po skončení dvanácti misí dopadne.

Dějiště Ten Hammers se přesouvá z fiktivního písečného Zekistánu na sever do hornatého Khardimanu a tím je také dána obměna barevné palety – jediná markantní změna téměř dva roky staré, nicméně stále funkční grafiky. Tak, jak dokázala v posledních misích zklamat kampaň pro jednoho, o to více překvapuje multiplayer. Kooperativní hra je zpět v plné síle a po bok jí přibývá vzájemné soupeření dvou živých protihráčů. Vybrat si můžeme z klasických amerických vojáků, se kterými hrajeme v kampani, a rychlejších OpFors, kteří operují svižněji a preferují pohyb v menších skupinkách. Teprve při střetu s živým protivníkem jsou využity všechny možnosti hry skutečně dosyta. Podivná je jen logika počtu hráčů – na Xboxu si jich zahraje osm najednou, na PC šest a na PS2 pouze čtyři.

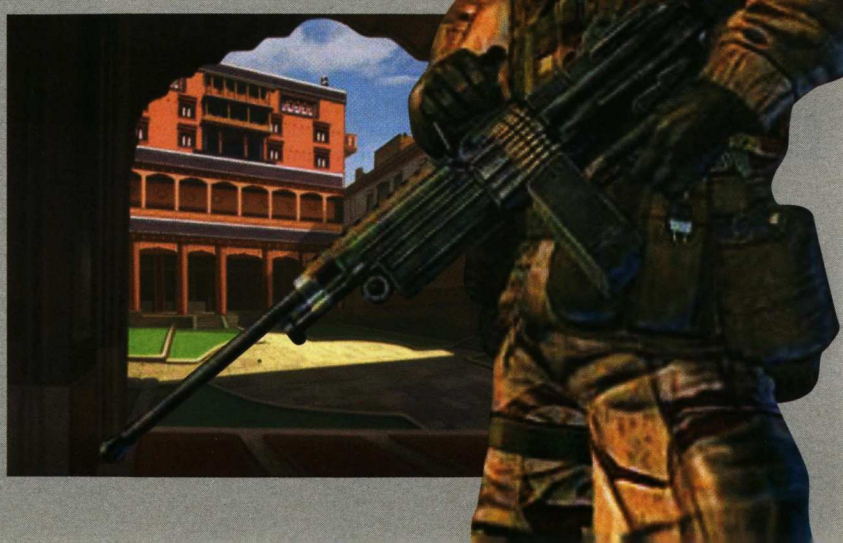
**Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**

**7,6** VERDIKT

- ▲ Nové možnosti v ovládání
  Přepracovaná AI
  Interaktivní vozidla
  Multiplayer
- ▼ Příliš podobné předchozímu dílu
  Po čase repetitivní
  Slabší příběh

Kdyby takto vypadal před dvěma lety původní Full Spectrum Warrior, padala by devítková hodnocení. Dnes jsou Ten Hammers pouze velmi solidním rozšířením s principy dovedenými k dokonalosti a hrozbou nudy v závěru.

Redakční porada



Piknik na pláži se tradičně moc nevyvedl

Warforged vypadá náležitě drsně

# Dungeons & Dragons Online: Stromreach

MMMORPG – Minimalistické Masivní Multiplayerové Online RPG

Sbohem a šáteček. Po sérii Baldur's Gate, Icewind Dale a Neverwinter Nights se loučíme se slavným světem Forgotten Realms a přesouváme se do méně známého Eberronu. Tradičně v duchu nejoblíbenějších fantasy RPG pravidel, tentokrát ve verzi tři a půl. Potenciál DDO je tak bezesporu obrovský. Nedávno proběhnuvší betatest však ukázal, že přemrštěné naděje nejsou na místě. A hra se od té doby příliš nezměnila. Přesto se jedná o úctyhodný kousek a zajímavou alternativu k „velkým" MMORPG, reprezentovaným dvojicí World of Warcraft a Everquest 2.

> Ztrácí se pocit, že hrajete MMORPG – spíše si připadáte jako na LAN párty

## A BŮH STVOŘIL HRDINU

Základem všeho je postava. DDO před vás staví volbu jedné z pětice ras a devítky povolání. Vedle lidí, elfů, hobitů, trpaslíků a půlelfů si svoji premiéru odbude unikátní rasa Eberronu – napůl lidští, napůl mechaničtí warforged. Mezi povoláními najdeme klasické válečníky, zloděje, kleriky, kouzelníky, paladiny i méně obvyklé a početně zastoupené rangery, bardy, barbary a čaroděje. Vzhledem k citelným rozdílům mezi rasami i povoláními jde o slušný výběr.

Tvorba postavy probíhá způsobem, jenž je mi snad ze všech RPG nejsympatičtější a překonává ho asi jen Everquest 2. Měnit jde slušné množství věcí, ale přitom se v záplavě možností neztrácíte jako třeba v Oblivionu. Je radost si hrát s různými tvary a barvami, a docílit tak dost možná unikátního vzhledu postavy – věci tak nereálné ve WoW. Zamrzet může jen to, že oděv se omezuje na zbroj a pokrývku hlavy.

První kroky po Eberronu jsou příjemné. Interface je řešen důmyslně už ve své základní podobě, navíc však můžete se vším hýbat podle libosti. Ovládání se vyznačuje několika osobitými funkcemi, které v jiných hrách najdete jinde nebo fungují odlišně. DDO jsem hrál po mnoha hodinách ve World of Warcraft a na některé věci jsem si zvykal dlouho. Tím však nechci říct, že by ovládání bylo špatné – autorům se povedlo většinu věcí vyřešit dobře.

DDO má podtitul Stormreach podle stejnojmenného přístavního města v Eberronu. Metropole vás zaujme několika prvky – zaprvé je architektonicky řešena osobitě a zajímavě, zadruhé se celá hra odehrává právě ve městě, v jeho blízkém okolí a přilehlých jeskyních, stokách a podobně. Zde je vidět první z vlastností, jež mě přiměly hned v úvodu označit DDO za minimalistické MMORPG.

## MÁLO, PRAMÁLO

Tam, kde jiné hry nabízejí obrovský svět k prozkoumávání, si DDO vystačí s relativně malým prostorem, což není problém na první zahrání. V okamžiku volby nové postavy jste však konfrontováni se stejným prostředím i stejnými questy, mnohdy i v podobném pořadí jako při minulé hře. Současně hra hrozí nezaujmout cestovatele, kteří se realizují právě prozkoumáváním nových míst.

**David Sláma**, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhém půstu konečně nadšený hráč RPG

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: MMORPG
**Výrobce** :: Turbine Entertainment
**Distributor v ČR** :: SeVeN M
**Homepage** :: www.ddo.com
**Minimální konfigurace** :: Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD, internetové připojení
**Lokalizace** :: Není
**Cena** :: 1 399 Kč

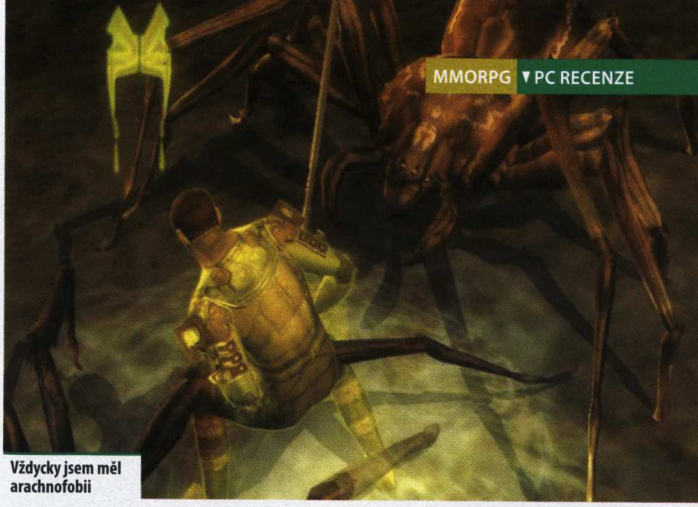
**KONKURENTI**
:: Everquest 2 **9,0**
:: World of Warcraft **9,5**
:: Guild Wars **9,0**

## DDO VS. GUILD WARS DEATHMATCH

Mezi těmito dvěma MMORPG jde najít řadu podobností, ale i odlišností. Jak si obě hry stojí v několika základních kategoriích?

| | | |
|---|---|---|
| **Hlavní náplň hry** | Plnění úkolů v instancovaných zónách spolu s několikačlennou družinou | Souboje gild v aréně, sbírání zkušeností na turnaje |
| **Možnosti dalšího vyžití** | Jen vyléčení se, prodání lootu (získaných věcí), opravení vybavení a sehnání party na další quest | Možnost tvorby vlastních předmětů |
| **Rasy a povolání** | Pět ras a devět povolání, vše s náležitými rozdíly a různým stylem hry | Jenom člověk a šestice povolání, která je možno po dvou kombinovat |
| **Zkušenostní strop** | Desátá úroveň, každá úroveň má pět podúrovní | Dvacátá úroveň, možnost jít do arény přímo na ni bez různých výhod |
| **Herní svět** | Město Stormreach, jeho podzemí a blízké okolí s jeskyněmi | Poměrně rozsáhlý s možností instancování klíčových zón a přechodu mezi nimi |
| **Měsíční poplatky** | Kolem 13 eur | Nejsou |

Tady zhruba začínáte



Vždycky jsem měl arachnofobii

Takhle si představuji fantasy zákoutí

DDO si vlastně klade za cíl a náplň jen jedinou věc. Plnění questů v generovaných dungeonech. Co to znamená? Zkušenosti dostáváte výhradně za plnění úkolů, takže odpadá lovení potvor pro zkušenosti – namísto toho opakujete úkoly. Ty probíhají za dveřmi, za nimiž se skrývá unikátní kopie dungeonu jen pro vás, respektive vaši skupinku, takže během plnění questu nepotkáte žádné cizí hráče. Dost se tak ztrácí pocit, že hrajete MMORPG – spíše si připadáte jako na LAN párty.

Více hráčů se setká ve městě, jenže v něm není co dělat. DDO nenabízí žádné vytváření předmětů, rybaření nebo alespoň souboje hráčů mezi sebou (PvP). Zpočátku vás plnění úkolů bude bavit (a nutno podotknout, že díky atraktivní výpravě to chvíli vydrží), ale vše se časem přejí a v tu chvíli už se budete marně pídit po dalších možnostech. Srovnám-li DDO s Guild Wars, zjistím, že druhá jmenovaná hra nabízí víc, a to bez měsíčních poplatků. Výlet do světa Eberronu tak působí dojmem, jako byste každý měsíc platili za možnost zahrát si po síti Neverwinter Nights.

## MOŽNÁ MALÉ, ROZHODNĚ PŮSOBIVÉ

Zajímavě se však autoři staví k postupu po úrovních. Maximální dosažitelná úroveň je desátá a věřte, že se na ni hned tak nepodíváte. Vzhledem k tomu, že desítka levelů by byla na MMORPG až moc minimalistická, každá úroveň má pět podúrovní. Ty nenabízejí tak výrazné posílení jako celá úroveň, ale k zahození nejsou. Je vidět, že DDO je více o kooperaci družiny dobrodruhů než o levelování.

A když už jsme u družinek. Hra obsahuje dvě věci, které z putování s dalšími lidmi dělají atraktivnější záležitost, než je tomu u jiných MMORPG. V prvé řadě je to vybroušený systém hledání skupiny, který odstraňuje spamování chatu, jež známe například z WoW. Přes snadný interface naleznete skupinku do deseti minutek a hurá mlátit potvory. Druhou věcí je integrovaná možnost hlasové komunikace s ostatními. Pokud ji používají všichni z družiny a používají dokonce stejný jazyk, nenapadá mě jiné slovo než paráda.

Když už se dostanete do jeskyně, čeká vás poměrně akční styl hry se spoustou kotrmelců, úderů a maximálním využíváním schopností postavy. Správná družina jistě uvítá šikovného zloděje na zneškodňování pastí, klerika na léčení a další povolání pro jejich charakteristické dovednosti. Škoda jen, že souboje místy dosahují přílišné rychlosti, takže si ani nevšimnete všech těch hodů kostkou a precizního herního systému na pozadí (a občas ani protivníka, než zemře pod náporem vašich spolubojovníků).

Čeho si ale všimnete nepochybně, je grafické zpracování. Na rozjetí DDO na nejvyšší detaily budete potřebovat silné železo. Autoři viditelně počítají s tím, že jejich hra by měla vypadat atraktivně i za nějaký čas. A daří se. Vizuální kvality Everquestu nečekejte, přesto je na DDO radost pohledět. Prostředí oplývá celou řadou detailů, díky čemuž působí přirozeně. Atmosféru dokresluje podařený hudební i zvukový doprovod, stejně jako hlas vypravěče, který uvozuje významné momenty úkolů.

Dungeons & Dragons Online jsou zajímavým výletem do světa Eberronu vystavěným na vynikajícím herním systému. Pokud by šlo o singleplayerovou hru, byl by to zajímavý projekt. Jako MMORPG však vzbudí dříve či později nepříjemné rozčarování. Na svůj žánr by hra měla nabízet mnohem víc, než jen plnění úkolů s partou několika dalších lidí; zvláště když se za hraní každý měsíc platí. Pokud chcete vyzkoušet něco nového, první měsíc DDO je přesně pro vás. Ale maratón tahle hra neudýchá.

### DRUHÝ NÁZOR: PETR KOLÁŘ

Autoři se v podstatě vydali správnou cestou – sledují pravidla, podávání informací hlasem zvyšuje atmosféru, vybrali si neokoukaný svět Eberron. Udělali však při tvorbě jednu zásadní chybu. Zařadili mezi schopnosti i akrobacii, a většina soubojů tak sestává ze zbytečného kutálení se. Nenápadně tím zaměnili žánr hry a z kvalitní RPG se stává zběsilá akce. Jen si představte pětihlavou družinku v podzemí, která se spíše než boji věnuje kotrmelcům všude kolem, jen aby se vyhnula zásahům.

**Hodnocení: 7,0**

**Dungeons & Dragons Online: Stromreach**

**7,4** VERDIKT

- ▲ Neokoukaný svět
- ▲ Atraktivní audiovizuální zpracování
- ▲ Vychytaná tvorba postavy
- ▲ Snadné shánění skupiny a komunikace v ní
- ▼ Absence PvP bojů a čehokoli, co jde dělat mimo úkoly
- ▼ Geograficky malý svět
- ▼ Sporná znovuhratelnost

Atraktivní MMORPG s velkým potenciálem, ale také s minimalistickým zpracováním, které nabízí prostě málo.

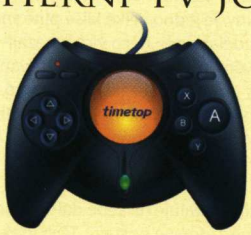

GAMEKING III + 5KS CARTRIDGE (HER)
herní konzole s barevným LCD displejem

kompletní sada za bezkonkurenčních 1.899 Kč!

dodáváme v akční sadě: konzole + 5 her! (hry Adventure, Urgent Action, Diamond, Fly Car a Panzer)

barevný 64 LCD displej
obsahuje základní hru "Galaxy crises"
**možno dokupovat až 60 dalších her** (249 Kč/kus)
napájení 3 AAA baterie (výdrž 8 hodin)
rozměr 168 x 74,8 x 25 mm (váha 120g)
spořič energie,regulace kontrastu
výrazné zvukové efekty

HERNÍ TV JOYSTICK 16 BITOVÝ



oblíbené TV hry pro malé i velké
jednoduché ovládáním a snadné zapojení
**36 různých her v 16 bit grafice**
**stereo zvuk s 3D efektem**
Hru jednoduše zapojíte do televizoru a můžete hrát bez herní konzole

akční cena 699 Kč!

Doručíme do 4 dnů po celé ČR! (+ poštovné 99 Kč)
více info na **www.superprodukt.cz**, telefon: 608 322 323
PAFAAS, Dr.M.Horákové 10/74, 46006 Liberec 6

PAFAAS
www.superprodukt.cz

Takhle nějak mohlo vypadat Diablo 2, být ve 3D

Tohle je pravá undergroundová diskotéka

# Etrom – The Astral Essence

Bajka o tom, jak nedělat Diablo-klon ve futuristickém kyberpunkově-neogotickém prostředí

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhém půstu konečně nadšený hráč RPG

Jsem byl voják, ne, na misi kdesi v jakýchsi horách. Jsem se ztratil a zamotal se do takový jeskyně. Měl jsem docela dobrý haluze, něco jako kdysi na jedné akci… no, nic. Prostě tam bylo cosi svítivýho, prý astrální esence. Šáhl jsem po tom a od té doby je všechno na houby. Jdou po mně, chtějí mě zabít, zdají se mi praštěný sny o prorokovi ve stokách a k tomu všemu s sebou vláčím obrovskou sekeru, o který ani nevím, kde jsem k ní přišel. Asi mrknu za tím prorokem.

Příběh nejnovějšího RPG z dílny neznámého týmu PM Studios není prezentován tak děsivou formou, jak by mohl první odstavec naznačovat. Rozhodně však přinejmenším stejně vyznívá. Svět Etromu, shodně s osudy stejnojmenného hlavního hrdiny, je jedno velké klišé plné snahy udělat z něj „něco víc". V nezajímavém intru vám divně afektovaný hlas prozradí pár základních faktů, abyste se následně objevili ve svém bytě, graficky připomínajícím hry z minulého tisíciletí.

Dějová linie slibuje postupný vývoj, nabaluje na sebe další více či méně zajímavé postavy. Těch však není příliš mnoho, i když na akční RPG je počet dostačující. Hra probíhá podle klasického schématu žánru. Máte pár bezpečných míst, na něž se vracíte pro vybavení, uložení pozice, informace… Všude jinde je větší než malé množství menšího než velkého množství různých druhů nepřátel, kteří tam jsou jen z důvodu, abyste je zabili, popřípadě to samé udělali oni vám.

## RETRO? NE, DĚKUJI

Existují dvě cesty: jedna patří vývojářům, druhá hráčům, přičemž ta vývojářská vede k úspěchu a finančnímu zabezpečení, zatímco hráčská cesta znamená zábavu a spokojenost. Obě dvě pěšinky dokázali italští autoři Etroma řádně zaneřádit. Po technické stránce je jejich výtvor utrpením, za nějž by se nemusel stydět ani Alighieriho očistec.

> Nelze pochybovat, že autoři svoji hru „mysleli upřímně"

Grafika hry podporuje rozlišení do 1 024 × 768 pixelů. Žádný antialiasing, anizotropní filtrování, nic. Jakmile jsem podobné, staré známé vymoženosti grafických karet hře externě vnutil, šlo na ni alespoň koukat. A vzpomínat u toho na začátky izometrické 3D grafiky. Nerýpal bych do ní, pokud by se jednalo o budgetový titul, to ale není případ Etromu. Pokud však chcete svůj vkus zradit za třicet stříbrných, zde tedy spíše eur, bránit vám nemůžu.

Řeknete si – grafika přece není všechno, zvláště u RPG – a já jen souhlasím. Kluci z PM Studios si nachystali další odpuzovadlo, jímž je ovládání. Kamerou jde hýbat jen prostřednictvím klávesnice, která současně slouží pro další věci. Pauzu, tolik potřebnou v mnoha situacích, byste ale hledali marně. Budete zuřit, když vám kamera detailně zabere mizerně otexturovanou zeď v okamžiku, kdy do vás nepřátelé střílí, že to jejich zbraně sotva stíhají.

## HERNÍ EINTOPF

Přesto však můžete s vývojáři sympatizovat natolik, že se rozhodnete na první pohled odhalené chyby přejít a dát hře šanci. Jste pak konfrontováni s na jedné straně přijatelně zajímavým příběhem a několika dobrými

**Platforma** PC

**Žánr** Akční RPG
**Výrobce** PM Studios
**Vydavatel** PM Studios
**Homepage** www.etrom.net
**Minimální konfigurace**
Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
**Lokalizace** Neoznámeno
**Cena** Neoznámeno

**KONKURENTI**
- Restricted Area **7,0**
- Harbinger **8,0**
- Fallout 2 **Nehodnoceno**

Jeden save prosím

Co na tom, že je jich víc. Jsem hrdina

**OFICIÁLNÍ VYJÁDŘENÍ VERSUS SKUTEČNOST**
aneb co si přečtete na homepage a následně opravdu zahrajete

**Přečtete si:** Hluboký příběh v temném, futuristickém, neogotickém světě, kde se setkává technologie a fantasy středověk.

**Zahrajete si:** Neuspořádaný guláš všech možný i nemožných nápadů poskládaný bez ohledu na to, jak do sebe co zapadá.

**Přečtete si:** Časté a krvavé bitvy, souboj na blízko pomocí astrální sekery, boje na dálku energetickými zbraněmi a fantastická kouzla

**Zahrajete si:** Častá a nepříliš krvavá nuda naplněná neustálým klikáním myši a snahou srovnat kameru do použitelné pozice, zastaralé efekty „fantastických kouzel".

**Přečtete si:** 70 obrovských úrovní ve čtyřech státech, tajemných Void Lands a Dungeons of Abyss

**Zahrajete si:** Repetitivní a okoukaná prostředí obdařená nezajímavým designem.

**Přečtete si:** (vůbec nic o soundtracku)

**Zahrajete si:** Nápaditý atmosférický hudební doprovod, nevadí ani technická zastaralost.

nápady v koncepci, na straně druhé s většími či menšími nedostatky, které dohromady dávají pádný argument, proč se Etromovi vyhnout.

Je fajn, že hra kombinuje moderní zbraně, ovladatelné mechy, kouzelné schopnosti či třeba proměny hlavního hrdiny. Jenže není všechno Glum, co má Prsten. Etrom působí, jako by autoři po vzoru německé národní krmě chtěli do hry dostat vše, co je zaujalo. Něco funguje, něco ne. Zbraní je ve hře slušné množství, stejně jako zbrojí. Vzájemná odlišnost však je, stejně jako variabilita, minimální, a tak se touha sehnat lepší kousek vybavení vypaří neznámo kam. Většinu situací navíc pohodlně řeší astrální sekera a hrstka speciálních schopností.

Soubojový systém by měl být zajímavý – vždyť boje jsou hlavní náplní hry. Naneštěstí zde autoři zaváhali nejvíc. Protivníci se vás mlčky snaží zabít, zatímco vy zběsile klikáte myší a jednoho po druhém ničíte. Přestane to bavit rychle a nové schopnosti (přicházející s vyššími úrovněmi) na tom nic nemění.

**UŽ JSTE JE ZABILI VŠECHNY?**
Jakékoli naděje na kvalitní zábavu pak zabíjí repetitivnost všeho od prostředí přes nepřátele až po architekturu. Je hezké, že hra nabízí asi sedmdesát lokací v několika různých prostředích, jenže jejich atraktivita je mizivá. Navíc v okamžiku, kdy oddálíte kameru pro lepší rozhled, vše zahalí pochybná mlha, která zničí veškeré zbytky pozitivních dojmů.

Přesto však Etrom něčím zaujme, a to nemálo. Ta věc má jméno soundtrack. Je překvapivě snadné překousnout podivný retro zvuk připomínající první polovinu devadesátých let. Za ním se totiž skrývají nápadité a atmosférické melodie, skvěle zapadající do světa, jaký autoři chtěli vytvořit.

Podobně si dali PM Studios práci i s pozadím celého příběhu. Na homepage si můžete pročítat stránky textu s informacemi o nejrůznějších atributech herního světa. Stejně tak se můžete těšit na komiks. Nelze tedy pochybovat, že autoři svoji hru „mysleli upřímně". Jak to ale dopadlo, vám je již jasné.

Etrom měl veliký potenciál, s nímž si ale nedokázal poradit. Vývojáři chtěli udělat kvalitní hru a ve své podstatě pro to měli všechny předpoklady – patrně až na zkušenosti nebo alespoň základní znalost problematiky herní tvorby. Výsledkem je polovičatý titul, jenž si najde své příznivce. Bude jich však málo. Na cestě za věčnou slávou Etrom zakopl a skutálel se do průměrnosti.

**Etrom – The Astral Essence**

**6,2** VERDIKT

- ▲ Atmosférický soundtrack
- ▲ Propracovanost pozadí příběhu
- ▲ Pokus o kombinaci různých herních možností
- ▼ Příběh je jedno velké klišé
- ▼ Mizerné technické zpracování
- ▼ Repetitivnost prostředí i herních mechanizmů

Na první pohled nadějné RPG, které ničí mizerné technické zpracování a příběh plný klišé.

inzerce

Uvedené ceny jsou bez DPH a jsou platné ke dni 1. 9. 2006.

1.394 Kč
Doporučená cena: 1.499 Kč

Desková hra

**Warcraft**
Legenda počítačových her Warcraft nyní ve stolní verzi. Veď svoji armádu k vítězství pomocí hrubé síly i magických schopností.

1.090 Kč
Doporučená cena: 1.299 Kč

Desková hra

**Attack!**
Attack! je hra o válce a dobývání z prostředí druhé světové války, která obsahuje na 600 válečných figurek tanků, letadel, děl i vojáků.

1.498 Kč
Doporučená cena: 1.899 Kč

Desková hra

**DOOM**
Desková hra na motivy slavné počítačové hry, která věrně kopíruje design, monstra i zbraně podle PC předlohy.

179 Kč
Doporučená cena: 199 Kč

Desková hra

**Magic: The Gathering – Fast Track**
Vstupte do světa jedinečné zábavy! Legendární karetní hra pro dva hráče, 22 karet, kompletní česká pravidla, herní podložka, interaktivní CD-ROM.

899 Kč
Doporučená cena: 999 Kč

Desková hra

**Maka Bana**
Budovatelská strategie s jedinečnou atmosférou tropického ostrova. Kdo dokáže nabídnout nejlepší služby turistům a stane se guvernérem?

999 Kč
Doporučená cena: 1.139 Kč

Desková hra

**Skåål**
Skåål je krásná rodinná hra, která tě zavede do trpasličí říše. Nejvyššího uznání dosáhne ten, kdo má nejvíc zlata a vaří nejlepší pivo!

vltava.cz

ElectroHall.cz | vltava.cz | Obchodník roku 2005 Internetoví obchodníci | cybex.cz | musickatalog.cz

# Übersoldier

Pohled na válku očima vojáka, který ji prožil za obě strany

Lidé stojící v pozadí Übersoldier dobře věděli, jak v přesyceném žánru válečných střílečka z druhé světové prorazit. Ačkoliv na první pohled by se nejnovější dílko ruského Burutu dalo zaškatulkovat k titulům typu Medal of Honor nebo Call of Duty, po bližším ohledání byste neuváženě přidělenou nálepku s žánrem rychle vyměnili. Übersoldier na rozdíl od desítek podobných titulů nesází na co největší míru realismu nebo stále dokola se opakující scény à la vylodění v Normandii.

Příběh hry nás zavádí do roku 1942. Konkrétně do doby, kdy se Němcům daří nalézt způsob, jak oživovat mrtvé vojáky. Hráč tahá za nitky Karla Stolze, důstojníka velícího jednotce wehrmachtu, který byl při akci zastřelen a následně „oživen" programem Übersoldier (což je zároveň označení pro vojáky se speciálními schopnostmi). Jenže co čert nechtěl, hlavní hrdina je osvobozen spojeneckou špiónkou a naverbován na opačnou stranu barikády. Paradoxně tak budete po zbytek hry bojovat proti svým bývalým kolegům.

> Výhody nadlidských schopností se dají spočítat na prstech jedné ruky neopatrného pyrotechnika

## ŽIVOT NADVOJÁKA

Vidina ovládání hrdiny s nadpřirozenými schopnostmi je po všech stránkách příjemná, výhody z toho plynoucí bychom však spočítali na prstech ruky neopatrného pyrotechnika. Úsměv z obličeje padá hned při opuštění zašpiněné cely a následném zjištění, že stejný osud nepotkal pouze vás – s podivnými existencemi všeho druhu se setkáte od prvního výstřelu až po závěrečné titulky.

Dvanáctka misí bohužel nenabízí (kromě neustálé likvi-

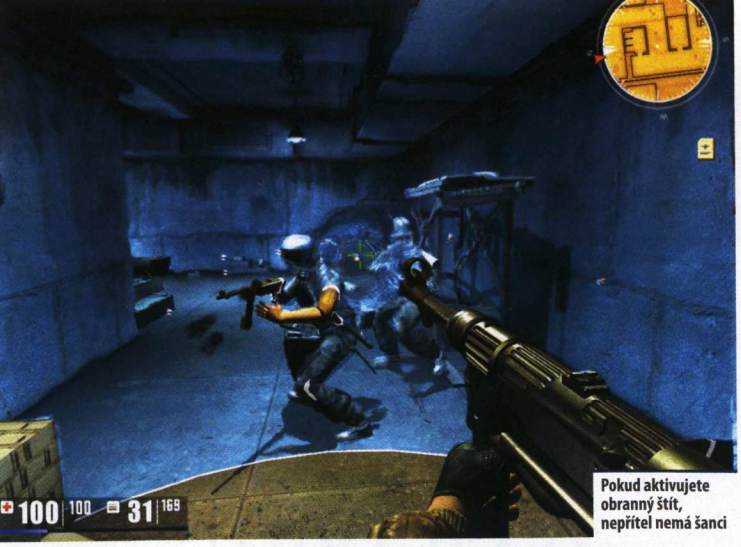
**Ladislav Nosáčovec**, stálý spolupracovník Doupěte
Novopečený pirát silnic

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 04/06

**Platforma** ⁝ PC

**Žánr** ⁝ Válečná střílečka
**Výrobce** ⁝ Burut
**Distributor v ČR** ⁝ Cenega
**Homepage** ⁝ www.ubersoldier.net
**Minimální konfigurace** ⁝ Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
**Lokalizace** ⁝ Manuál
**Cena** ⁝ 799 Kč

**KONKURENTI**
⁝ Brothers in Arms: Road To Hill 30 **9,4**
⁝ MoH: Pacific Assault **8,2**
⁝ Call of Duty **9,0**



Pokud aktivujete obranný štít, nepřítel nemá šanci

## Übersoldier

**7,1** VERDIKT

- ▲ Adrenalinový průběh
- ▲ Spousta akce
- ▲ Možnost zastavit čas
- ▼ Místy příliš lineární
- ▼ Umělá inteligence nepřátel
- ▼ Vyšší technické nároky

Nadprůměrná střílečka, která sice nabízí suchou lineární akci, ale kombinací základních prvků (zpracování, zpomalení času) dokáže zabavit.

O výbuchy není nouze

Zpomalení času v praxi

dace nepřátel) takřka nic unikátního a jinde již neviděného. Nepočítáme-li hrstku primitivních úkolů, plnících úlohu „aby se neřeklo". Ať už nahlédnete do interiérů, jež ve hře převládají, či venkovních lokací, všude na vás čeká to samé – desítky nepřátel, kteří prahnou po šťavnaté tekutině proudící ve vašich žilách.

Übersoldier je především akční záležitost. Zapomeňte na realistické válečné střílečky z posledních let. Ruské dítko je svým zpracováním nejblíže Return to Castle Wolfenstein – průběh misí se omezuje na lineární putování místy zajímavými lokacemi, ve kterých si můžete chlácholit své ego pouze počtem mrtvých nepřátel na konci mise.

Zamrzí taktéž umělá inteligence nepřátelských vojáků. Jejich chování se v drtivé většině omezuje pouze na tupý postoj s kulometem, produkujícím jeden náboj za druhým. V ostatních případech se buď idiotsky krčí tak, aby je hráč mohl co nejsnáze zasáhnout, nebo je jejich reakční doba nepřirozeně dlouhá (v horším případě nezareagují vůbec). V otázce arzenálu zůstali autoři mimořádně při zemi a předložili nám klasický příděl v podobě obyčejné pistole, několika kulometů, sniperky a granátů. V nejkrajnějším případě můžete využít služeb nože, se kterým lze nepřátelským vojákům efektně prořezávat hrdla.

### SLADKOSTI PRO OČI

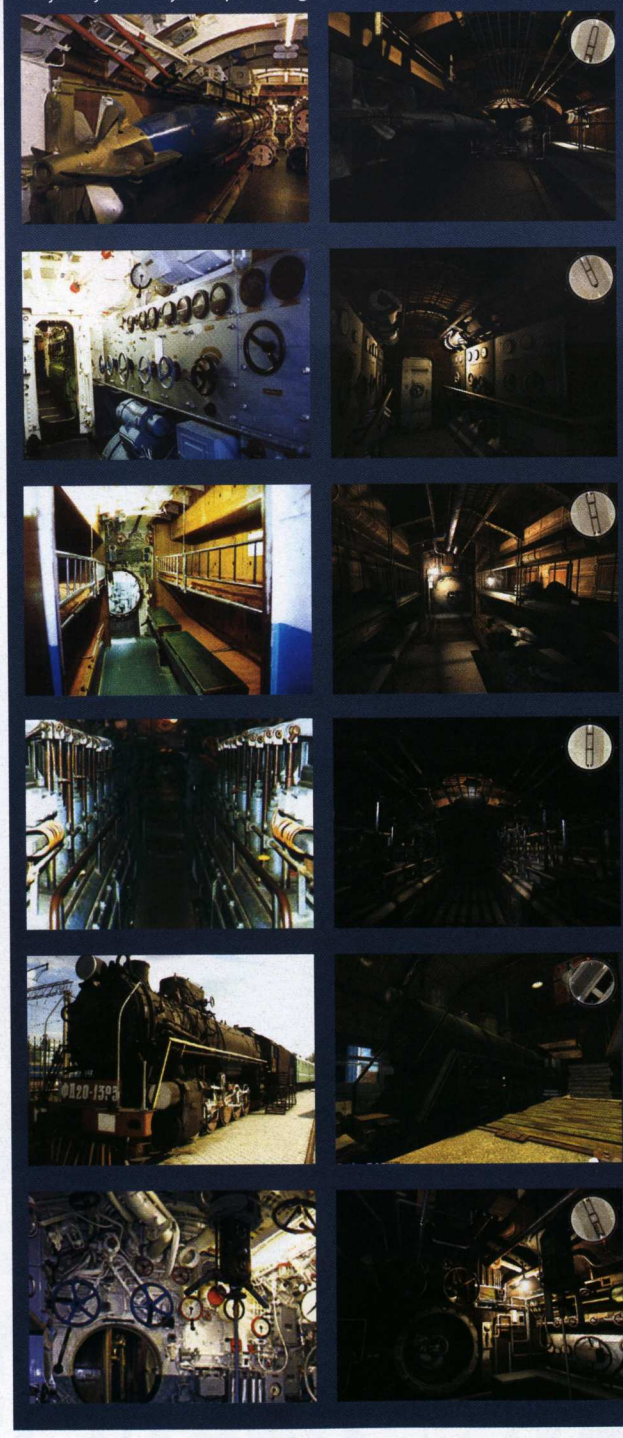
Přesto Übersoldier nabízí slušnou porci zábavy. Hra má spád, adrenalinový průběh, a i když se místy jedná o nechutně stereotypní záležitost, vždy se najde něco, co titul vynáší zpátky na výsluní. Příkladem za všechny může být například schopnost zastavit čas. Nesporné výhody této vymoženosti poznáte zejména při tvrdých přestřelkách – kolem hlavního hrdiny se objeví silové pole, které zmrazí vše v okolí (kulky jednoduše spadnou na zem).

Titul pohání vylepšený engine z Kreedu (plnou verzi najdete na DVD 01/06). Díky tomu se technická stránka Übersoldier řadí k vůbec nejsilnějším trumfům. Grafika nepajdá za současným nadprůměrem a hráči předkládá detailní prostředí se spoustou výbuchů, speciálních efektů a desítek dalších více či méně oku lahodících úkazů. Vše je navíc plně interaktivní, hýbe se a občas také padá k zemi. Celkový dojem završuje povedená zvuková kulisa, stylově střídající rychlost melodie podle právě probíhající akce.

Příznivci netradičních a originálních konceptů nechť se radují. Übersoldier je v mnoha směrech netypickou akční řežbou, u níž se mohou na několik hodin slušně a (na rozdíl od návštěvy barů) bez rizika vyřádit. Hlubší potenciál byste ale hledali marně.

### BLÍŽE K REALITĚ

Vývojáři z ruského Burutu rozhodně nebrali Übersoldier na lehkou váhu. Svědčí o tom například níže uvedené obrázky, které dokazují, že některé z objektů jsou věrnými kopiemi originálů.



# To tu ještě nebylo!

Klub
předplatitelů
a čtenářů

Nabízíme
jedinečné
výhody,
které nezískáte
nikde jinde

KLUB.CPRESS.CZ
K
KLUB PŘEDPLATITELŮ A ČTENÁŘŮ

DOUPĚ

Chcete je?

http://klub.cpress.cz

Kdykoli otevřu dveře, vypadne mrtvola

Sám v RD 45+1

# Scratches

Než začnete hrát, navlečte si hnědé bezpečnostní trenky

V roli spisovatele Michaela Arthatea se za západu slunce dostanete až k hlavní bráně Blackwoodského panství, kde zaparkujete své zelené beanovské autíčko. Právě jste koupili jeden z největších viktoriánských domů v severní Anglii a chystáte se do něj nastěhovat. Potřebujete klid pro dokončení nového hororového románu a doufáte, že stará pevnost odříznutá od civilizace vám umožní nalézt ztracenou inspiraci. Po zběžném ohledání některých místností zámku se však začnou dít podivné věci.

Tunel a na konci světlo. Jsem snad kaput?

Po celém domě se povalují staré tiskoviny a podezřelý úřední materiál. Situace začíná „smrdět". Zjišťujete, že s bývalými nájemníky domu nebylo něco v pořádku (viz boxík). Navíc se z okolních stěn začne ozývat zneklidňující šepot, skřípání a naříkání, které by běžného člověka dohnalo k harakiri. Tím začíná hráčova investigativní práce ve formě skládání kousků strašidelného příběhu o historii domu, v němž se kdysi dávno odehrála nevyjasněná vražda. Zvuky začnou být častější, hladina hráčova strachu bude stabilní jako italský taxikář, jenž musí jet za farářem ve škodovce. Tím spíš, když se celá hra odehrává jen v prostorách zámeckého areálu. Snad jen dvakrát nahlédne hráč do několika okolních domů, o jejichž čistě dekorativním charakteru by se dalo spekulovat.

Kvalitní příběh Scratches donutí hráče bát se (už z prostého faktu, že je v celém strašidelném domě sám). Vybroušenou atmosféru hry ale kazí fakt, že je často takřka nemožné se v rozsáhlém komplexu orientovat. Chodby jsou nepřehledné, všechny prostory vypadají identicky a najednou se stalo, že jsem bloudil po pokojích jako dítě v supermarketu, než jsem zjistil, že kroužím po stále stejné části patra.

Všechno potřebné nádobíčko najdete v areálu paláce, jenž se svou rozlohou vyrovná Neverlandu Michaela Jacksona. Následná aplikace předmětů na puzzly je pak otázkou chviličky. I přes vysokou úroveň jsou hádanky předvídatelné, což je plus pro jinak chybějící herní spád. Osamělost, neustále se opakující skřeky a několikahodinová hrací doba dělají ze Scratches kvalitní hororovou adventuru i bez obvyklých „lekacích" scén. Po celou dobu je hráč jako za ručičku veden k určitému náladovému vyvrcholení, které se ve finále nekoná. Zbývá tak hlava plná strachu a vesměs kladné dojmy ze špičkového příběhu. Výsledkem je zaručeně příjemné zpestření pro dvě jarní noci.

## SMRTÍCÍ FAKTA

**1963** – Respektovaný inženýr J. T. Blackwood je obviněn z vraždy své ženy, čímž šokuje celé město. Avšak předtím, než je mu dána příležitost hájit se, náhle umírá. Příčinou smrti je podle všeho infarkt, ale městem kolují fámy o sebevraždě. Policie nedlouho poté případ uzavírá.

**1964** – Jedním z požadavků v Blackwoodově závěti je, aby starý viktoriánský zámek se zahradami zdědil rodinný přítel Christopher Milton. Ten se do panství záhy nastěhuje a po několika měsících odchází do důchodu.

**1970** – Christopher Milton záhadně zmizí a je prohlášen za nezvěstného.

**1976** – Jako Michael Arthate (spisovatel hororů) cestujete do odlehlého Blackwoodova panství, kde se pokoušíte nalézt útočiště pro svou tvorbu. Děsivé počasí je vám zprvu inspirací, ale cosi narušilo i poklidnou atmosféru zámku. Skrz zdi prochází ozvěny minulosti a jejích hrozivých činů. Z domu vychází podivné zvuky, které nakonec odhalují krutou pravdu. Na zámku nejste tak docela sami!

**Alan Jarrar,** stálý spolupracovník Doupěte
Slizkej had s morálkou kudlanky nábožný

**Platforma** :· PC

**Žánr** :· Point and click adventura
**Výrobce** :· Nucleosys
**Distributor v ČR** :· Zatím není
**Homepage** :· www.scratchesmystery.com
**Minimální konfigurace** :· Procesor 500 MHz, 64 MB RAM, 8MB grafická karta, 500 MB na HDD
**Lokalizace** :· Ne
**Cena** :· 19,99 dolarů (individuální dovoz)

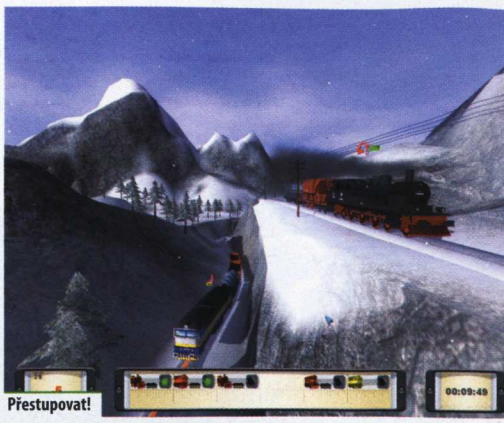
**KONKURENTI**
:· Fahrenheit **8,8**
:· The Thing **8,0**
:· Alone in the Dark IV **7,0**

## Scratches

**7,4** VERDIKT

- ▲ Perfektní hororová atmosféra
- ▲ Příběh
- ▲ Předvídatelné, ale přesto složité puzzly
- ▼ Celá hra se odehrává v jedné budově
- ▼ Nízká rozmanitost herního prostředí
- ▼ Nevyvážený zvuk

Hororová adventura se vším, co k ní patří. Nechybí strach, napětí, záhadné indicie a vraždy. Nároční hráči a sérioví vrazi si přijdou na své.



Přestupovat!

# Loco Mania

## Tři jsou zbytečně moc, stačí dva

V životě se objeví chvíle, které jsou jako stvořené pro dva. Jakýkoliv třetí je v nich navíc. Stejně jako je bizarní představa líbánek strávených s tchýní, zvláštní je i hra, která se do práce vlakového dispečera snaží mermomocí vecpat třetí rozměr. Pravda, je rok 2006, tak proč neukázat, že umíme vytvářet krásně vymodelované mašinky a vlnami zbrázděná jezera? Tvůrci Loco Manie však poněkud zapomněli, že i v dnešní, výkonem a moderními technologiemi oplývající době, se stále díváme do zastaralých 2D map. Z jednoho prostého důvodu – na rozdíl od jejich trojrozměrných kolegyň v počasí na Nově se v nich orientujeme. Což je pro mapu, a také práci dispečera, rozhodující.

Loco Mania je strategicko-logická hra, jejímž základem je skvělý a přitom jednoduchý nápad – simulovat pracovní náplň „staničáře" na železnici. Máte před sebou určitý výsek trati s několika zastávkami, semafory, výhybkami a samozřejmě také vlaky. Cílem je odbavit všechny soupravy podle „jízdního řádu". Jeden vlak musí zastavit v zastávce a následně zamířit k výjezdu z vašeho úseku, druhý jen přejíždí přes vaše území, třetí se právě blíží od souseda.

Hra nabízí několik různých režimů, princip ale zůstává shodný – co nejrychleji se zbavit všech souprav v intencích jízdního řádu. Rozdíl je pouze v hodnocení; v jednom z módů získáváte body za úspěšné odbavení (prostoje hodnocení naopak snižují), v jiném jste omezeni časovým limitem, jenž se s každým odeslaným vlakem zvyšuje. Vždy však přehazujete výhybky, nastavujete semafory, přikazujete vlakům, aby couvly. Ke srážkám nicméně ani při kolapsech nedochází – pokud se dva vlaky střetnou na jedné koleji, způsobně zastaví a čekají na další pokyny. Občas dění oživí vlak s časovým limitem, který musíte bezpodmínečně dostat z mapy za určitou dobu, nebo transport radioaktivního odpadu, jenž nesmí zastavit (zřejmě aby jej nepřepadli ekologičtí aktivisté).

Dvanáct různých map není při absenci editoru mnoho, hra vás ale zabaví na dlouhou dobu. Loco Mania je totiž pekelně obtížná. Může za to zejména preference logické složky nad strategickou. Každá mapa je spíše puzzlem než výzvou vašim organizačním schopnostem. Nejde tolik o improvizaci, jednoduše musíte objevit řešení, které zamýšleli autoři. Vlaky jezdí ve stále stejném pořadí, moment překvapení při častém opakování (které je nevyhnutelné) chybí. Navíc autoři nehrají fér. Většina dění se odehrává na jednokolejkách, takže i když pošlete vlak do správného výjezdu, nemáte vyhráno. Naopak, pokud se z něj v tom okamžiku vyřítí vlak přijíždějící „od souseda", čekají vás perné chvilky plné couvání a popojíždění. Čímž se vracíme k již řečenému – ve hře jde hlavně o vyřešení „hádanky", která se v každé mapě skrývá. Volnost konání je povolena, ale vodítko je utaženo nepříjemně blízko. Pokud nepostupujete v souladu se záměry tvůrců, hra vás potrestá takřka neřešitelnými situacemi.

Navíc tu máme již zmiňované grafické zpracování. Je fajn, že můžeme ve hře obdivovat malebné vlnky na hladině a kouřící mašinky (ve stylu Českých drah – za hrou totiž stojí pražský tým 7FX). K čemu ale, když se hra díky tomu nedá ovládat? 2D mapa je nedostačující (není na ní například postavení výhybek), a tak chybí globální přehled o postavení vlaků na trati. Místo toho běháte po mapě jak šílení a snažíte se hasit největší průšvihy. Skvělý nápad, nevhodné zpracování a náročné stresující situace. Tchýni s sebou opravdu raději neberte. S Loco Maniou za nízkou cenu to ale zkusit můžete.

TGV ani Pendolina se ve hře neporouchávají

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Rád sleduje zábavní pořady, nejčastěji politické debaty

### VÍC TO SVIŠTÍ NA LETIŠTI

Simulace leteckého dispečera jsou zajímavější a pro obyčejného hráče atraktivnější. Chybí omezující koleje, a tak je opravdu jen na schopnostech hráče, jak ve svém úseku poskládá letadla tak, aby dorazila bez zpoždění. Legendárním zástupcem žánru je staříčký Kennedy Approach, na podobném principu staví i freehra Control Tower SFO (najdete ji na Doupě CD/DVD 12/05).

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 03/06

**Platforma** :· PC

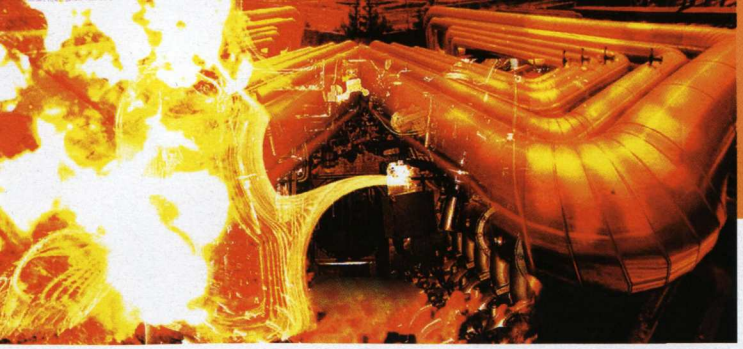
**Žánr** :· Logická hra zkřížená se strategií
**Výrobce** :· 7FX
**Distributor v ČR** :· US Action
**Homepage** :· www.loco-mania.com
**Minimální konfigurace** :· Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta s podporou shaderů 1.1, 500 MB na HDD
**Lokalizace** :· Titulky v přípravě
**Cena** :· 299 Kč (česká verze vyjde v květnu)

**KONKURENTI**
:· Trainz Railroad Simulator 2006 **6,8**
:· Loco Commotion **7,0**
:· Staničář **Freeware**

**Loco Mania** **5,6** VERDIKT

- ▲ Skvělý nápad
  Různorodá prostředí
  Není hrou na pár minut
  Nízká cena
- ▼ 3D grafika znepřehledňuje
  Chybí větší volnost
  Vlaky neumí zastavit

Simulace práce vlakového dispečera je skvělý nápad, který v případě Loco Manie hyzdí nepřehledné trojrozměrné zpracování a absence volnosti.



A je vymalováno

Bratři v triku

Teroristická výletní loď

**Michal Ader,** vedoucí sekce CD/DVD
Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 04/06

# Act of War: High Treason

## Teroristé opět vystrkují růžky, dokážete si s nimi poradit?

Vypjaté emoce, stres, očekávání nejistého a vzduch, který by se dal krájet. Přesně taková panuje atmosféra v obou volebních štábech kandidátů na amerického prezidenta v den před tamějšími volbami. Jinak hladký průběh celého předvolebního maratonu zčeří něco, co by čekal jen málokdo – stávající prezident je zavražděn a na oba jeho nástupce byl podniknut útok. Situace je kritická. Co teď – povolat do akce armádu? Kdepak, to nic neřeší. Nasadit agenty CIA a FBI? Mizivá šance na úspěch. Po mnohahodinových jednáních dojdou zástupci Kongresu k překvapivé shodě a jednomu jménu – Jason Richter. Tedy přesněji major Jason Richter, vůdce speciálních jednotek Talon Task Force. On a jeho tým se osvědčil již loni při plnění náročných misí v rámci Act of War: Direct Action a nyní je tím nejvhodnějším kandidátem na post člověka, který by teroristům zatnul tipec.

Act of War: High Treason je datadiskem volně navazujícím na výše zmiňovanou strategickou hru, která se do herních análů zapsala několika neotřelými prvky, jako byla například možnost obsazovat finanční ústavy a čerpat z nich peníze nebo zatýkat nepřátele a posléze je vyslýchat. Přídavek, vyžadující ke svému spuštění originální hru, jde ale ještě mnohem dál a spoustu dříve načrtnutých věcí rozvádí do nejmenších detailů.

> Techno-thriller do puntíku, to je Act of War: High Treason

Základní kostru hry tvoří nová kampaň s 33 misemi a celkem 14 nových map. Výše rozvedený příběh vás už po pár minutách strhne, i když se na něm (jako v případě původní hry) nepodílel spisovatel Dale Brown. Jistě, někdo by mohl namítat, že nejde o kdovíjak originální zápletku (viz například seriál 24), pravdou ale je, že se budete až do posledního okamžiku perfektně bavit. Autoři skutečně nejsou daleko od pravdy, když své dítko označili za techno-thriller – máme tu atraktivní námět ze současnosti, spoustu dějových zvratů a na pozadí samovolně žijící konspirační teorii.

Datadisk nabízí všechny možnosti z původní hry plus spoustu nových. Premiérově si tak můžeme na vlastní kůži vychutnat námořní mise, které jsou tím správným kořením. Manévrování na vodě je lehce odlišné od toho na souši, tudíž je třeba pozměnit strategii a taktiku. Smutná je ale skutečnost, že námořní jednotky disponují chabou umělou inteligencí, což vlastní hratelnost lehce devalvuje.

S přítomností nového prostředí souvisí také jednotky, na kterých se autoři vyřádili. Pod ruku se vám dostanou nové obrněné trucky, několik druhů helikoptér a samozřejmě celá námořní flotila včetně ponorek. Jakoby novou frakcí ve hře jsou žoldáci, které můžete dle svého uvážení najímat na pomoc regulérním jednotkám. To je v mnoha případech velmi užitečné, ale o jejich zapojení do té či oné akce musíte uvažovat rozvážně. Proč? Z toho důvodu, že je třeba každému platit nejen plat, ale i pojištění. Zatímco jejich plat se z vašeho konta odečítá automaticky, pojištění můžete získat zpět, pokud daná osoba misi přežije. Několikrát se mi ale stalo, že jsem si pomoc přizval do misí, v nichž měl nepřítel jasně navrch, pročež se mi nepovedlo vyhrát a ještě jsem nedostal zpět pojištění za padlé žoldnéře. Chce to tedy najímat jen s největší obezřetností.

Technické zpracování je na vysoké úrovni, což se podepisuje na ne zrovna nejmenších nárocích na výkon vašeho počítače. Grafický engine z minula byl notně vylepšen, tudíž vše je ještě detailnější a prokreslenější. Výtečně provedené jsou jednotlivé střihy a vůbec styl podání příběhu. Na druhou stranu, abychom jen nechválili, v mnoha případech budete mít problém s kamerou, kterou nejde oddálit na požadovanou vzdálenost, a váš rozhled tak bude značně omezen. Za tohle budete pány vývojáře dlouho proklínat, proč jen se nemohli poučit od posledně. Hudba, zvuky a dabing si opět drží svůj standard.

Hodnotit datadisk je vždy ošemetné. Můžete se sebelépe bavit po dlouhé hodiny, ale pořád si budete říkat, že se stále jedná „pouze" o datadisk, který vychází z již dříve vydané (a vámi prozkoumané) hry. Taková situace nastává také u High Treason – francouzští Eugen Systems odvedli řemeslně dobrou práci, připravili několik zajímavých novinek a jejich přídavek vás může na dlouhou dobu zabavit, ale v hlavě se objevuje hříšná myšlenka, že to vše je stále málo.

**Platforma** PC

**Žánr** Strategie
**Výrobce** Eugen Systems
**Vydavatel** Atari
**Distributor v ČR** Seven M
**Homepage** www.atari.com/actofwar
**Minimální konfigurace**
Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 7 GB na HDD
**Lokalizace** Neoznámeno
**Cena** Neoznámeno

**KONKURENTI**
- Command & Conquer: Generals **8,0**
- Empire Earth 2 **7,5**
- Age of Empires 3 **9,0**

**Act of War: High Treason** **6,1** VERDIKT

- ▲ Strhující příběh
- ▲ Spousta nových jednotek
- ▲ Detailní grafika
- ▼ „Jen" datadisk
- ▼ Vyšší nároky na HW
- ▼ Umělá inteligence

Řemeslně výborně odvedená práce, u které se budete hodiny výtečně bavit. Bohužel stále je to „jen" datadisk.

# CSI: 3 Dimension of Murder

Hltáte každou detektivku a práce policejního vyšetřovatele je vaším snem? Teď máte možnost prověřit si svoje schopnosti v praxi

Místo činu – vražda. Na scénu přichází tým specialistů na forenzní vědy. Vybalují kufry plné fascinujících nástrojů a pomůcek, podivných lahviček, prášků či sprejů a vrhají se do práce. Ohledávají tělo oběti, fotí, vyškrabují špínu zpoza nehtů, pinzetou sbírají podivná vlákna, lezou po kolenou a svítí si bizarním fialovým světlem. Následně v laboratořích dopodrobna projedou všechny vzorky z místa činu, a pak už nemá viník žádnou šanci – důkazy totiž nelžou!

Pokud vám předchozí odstavec připadal povědomý, určitě jste měli možnost zhlédnout v televizi některý z dílů seriálu Kriminálka Las Vegas (v originále CSI: Crime Scene Investigation), který je právě zasazen do prostředí týmu podobných expertů. Pro fanoušky seriálu je určena hra CSI: 3 Dimensions of Murder, která lehce paradoxně oproti názvu nese nálepku již čtvrtého pokračování série (předchozí díl byl zasazen do prostředí Miami, více v boxíku). Ocitáte se v roli nováčka, který se právě dostal do týmu vyšetřovatelů vedených zkušeným Gilem Grissomem. Úkolem není nic jiného, než po boku hrdinů ze seriálu vyřešit pět zapeklitých případů. Na jejich psaní se podílel i scénárista předlohy, což jim dodává přesně tu správnou dávku napětí a zvratů, které znáte z televize.

Cesta k odhalení pachatele vždy vede přes zajišťování důkazního materiálu, jeho analýzu a výslechy svědků. K získávání důkazů slouží celá řada pomůcek, z nichž musíte vždy zvolit tu správnou. Podle povrchu volíte druh prášku na zvýraznění otisků prstů, fotíte pozici mrtvého těla, pinzetou sbíráte drobnější předměty, UV světlem odhalujete podezřelé skvrny, sbíráte vzorky tekutin atd. Ovšem kolekce důkazů je pouze prvním krokem k odhalení pachatele. Velkou část času strávíte v laboratoři analyzováním a vzájemným porovnáváním. Pomocí několika přístrojů porovnáváte vzorky DNA, vláken, stop pneumatik či bot, analyzujete chemické složení tajemných látek a dáváte dohromady jeden kousek skládanky za druhým. Zjišťujete vztahy mezi případnými podezřelými a obětí, vyslýcháte každého, kdo má něco společného s případem. Pokud to situace žádá, zajdete si do policejní pitevny nebo v kanceláři požádáte o povolení k prohlídce či třeba o zatykač.

Zatím vše zní skvěle, ale hra trpí podobnými neduhy jako předchozí díly. Zaprvé je velmi krátká a jednoduchá, i když zvolíte nejvyšší obtížnost. Celkový koncept sám o sobě svádí ke stereotypu, protože jednoduše děláte pětkrát to samé. Sbíráte důkazy, vyslýcháte svědky, analyzujete důkazy – odhalíte pachatele. I když se prostředí i zločiny mění a používáte trochu jiné pomůcky, princip zůstává stejný. Tvůrci ale přidali spoustu různých vylepšení, které z tohoto dílu dělají zatím ten nejlepší a atmosférou nejvíc podobný seriálu. Zvýšili počet nástrojů, přidali důraz na uvěřitelnost postav a většímu pohlcení do hry napomáhá i nový 3D engine, přestože má nedostatky v podobě delších nahrávacích dob a nízké detailnosti. Zvuková stránka se naopak povedla na jedničku. Vzato kolem a kolem, na hře je viditelné jasné zaměření na masy a pochopitelně fanoušky seriálu. Pro ty je hra povinnost, ostatní musí popřemýšlet, zda našli, co hledají.

**Karel Kališ**, stálý spolupracovník Doupěte
Sníh mu leze kýkem tak, že už ani iglú nestaví

## SERIÁLOVÁ PŘEDLOHA

CSI je v Americe velmi oblíbený seriál, ověnčený prestižními cenami Emmy. Poslední díl sezóny 2004–2005 dokonce režíroval Quentin Tarantino a s více než 40 milióny diváků se stal jedním z nejsledovanějších pořadů v historii. V současnosti má seriál pět sérií a dvě vedlejší větve, které přinášejí příběhy podobných vyšetřovatelů ve městech Miami a New York.

**Platforma** :- PC

**Žánr** :- Adventura
**Výrobce** :- Telltale Games
**Distributor v ČR** :- Neoznámeno
**Homepage** :- www.ubi.com
**Minimální konfigurace** :- Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,4 GB na HDD
**Lokalizace** :- Neoznámeno
**Cena** :- Neoznámeno

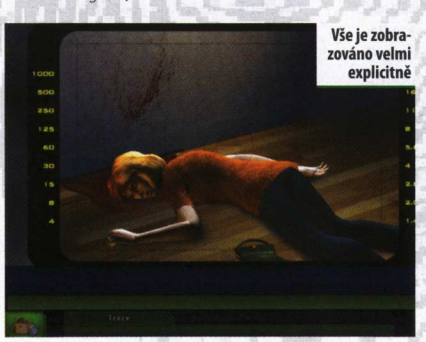
**KONKURENTI**
:- Ankh **8,0**
:- CSI: Crime Scene Investigation **Nehodnoceno**
:- Gabriel Knight **9,0**

## CSI: 3 Dimension of Murder — 6,9 VERDIKT

▲ Seriálová licence
Spousta vylepšení
Přehlednější interface
Forenzní vědy

▼ Krátké
Stereotypní
Slabší grafika

Krátký výlet do světa policejních vyšetřovatelů. Pokud si nesmíte nechat ujít žádný díl Kriminálky Las Vegas, nevěhejte. Pro hardcore adventuristy to však asi nebude.



Vše je zobrazováno velmi explicitně

Co by to bylo za pátrání bez návštěvy pitevny?

Ne, shodné určitě nejsou

# Ford Street Racing

**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Do
Definitivně se zbláznil

Konkurence pro Need for Speed: Porsche 2000?

**Platforma** PC, PS2, Xbox

**Žánr** Závody
**Výrobce** Empire Interactive
**Distributor v ČR** US Action
**Homepage** www.fordstreetracing.com
**Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 200 MB na HDD
**Lokalizace** Manuál
**Cena** 299 Kč

**KONKURENTI**
- Toca Race Driver 3 **8,6**
- Juiced **7,1**
- NFS: Most Wanted **8,3**

Ford je synonymem pro prestižní vozy, které si získaly srdce lidí, dobyly filmová plátna a protínaly cílové pásky na prvních pozicích. Dokáže být jak luxusní a elegantní, tak i dravý a neskutečně rychlý. Pro manželky byl vždy postrachem, protože ve stínu naleštěného Forda v očích mužů vždy ztrácely. Prostřednictvím Ford Street Racing se těmito krasavci prohrabete od minulosti až po současnost.

Ve Ford Street Racing se setkáte s třemi skupinami vozidel, přičemž každá z nich čítá šest kousků. Classic obsahuje staré proslulé automobily, Performance soudobé s úpravou pro závodění (rallye speciály) a zlatá kubatura Super Performance si bere na paškál ty nejrychlejší supersporty v čele s Fordem GT. Výběr ale zklamal. Nechybí žádné podstatné vozy, ale postrádal jsem přidanou hodnotu, která by neměla chybět. Několik Mustangů, Shelby, Escort, Focus, Sierra nebo Capri jsou jen hrubým základem, ale kam se poděla třeba Puma nebo Cougar? Nabídka automobilů vypadá při podrobnějším ohledání jako náhodná směsice některých vozů.

Rozpakům se nevyhneme ani při pohledu na jízdní model. S trochou nadsázky existuje ve hře trojice modelů ovládání, přičemž každá je specifická pro příslušnou skupinu vozů. Zatímco všechny klasické automobily líně plavou na vozovce, moderní žihadla jsou přecitlivělá při zatáčení (výhodnější je v zatáčkách pouze ťukat na směrové tlačítko, o volantu nemůže být řeč). Splašené supersporty se pro změnu téměř neudrží na silnici a okamžitě jdou do smyku.

Pokud překousnete nepovedené ovládání, čeká vás několik zábavných chvilek. Hra nabízí dva základní módy (nepočítaje samostatné a rychlé závody). Režim sólo a team. V prvním si odjezdíte šampionát, kde vydělváte peníze na nová a lepší auta, popřípadě jimi kryjete výdaje na opravy starých. Druhý je zvláštní a do jisté míry novátorský. Závodíte týmově s více vozy najednou, mezi nimiž můžete v průběhu závodu libovolně přepínat. Protože

> Nestačí protlačit na čelo startovního pole jediný vůz, ale auta celého týmu!

je každá z pozic bodově hodnocena (a vítězí tým s největším počtem bodů), na řadu přichází taktizování – nestačí protlačit na čelo startovního pole jediný vůz, ale auta celého týmu! Díky vzájemné komunikaci si navíc pomáháte nečistou hrou; můžete přikázat spoluhráči, aby zablokoval konkurenční vozi-

dlo. Závodní tratě (spíše dvanáct nabízených městských okruhů) se v takových momentech mění v jatka, v nichž se duch fair play nadobro ztrácí.

Nečisté praktiky vás i soupeřů ústí ve znatelné poškození vozu a téměř vždy dorazíte do cíle s hromádkou zmačkaného plechu. Poškození ale nemá žádný vliv na jízdní vlastnosti, a ač se snažíte sebevíc, ani důkladnou destrukcí svého plechového miláčka nezničíte. Ano, může se z něj valit dým, přesto stále pojede plnou rychlostí do cíle.

Ford Street Racing trpí množstvím dětských nemocí, mezi něž se řadí i nepochopitelné nešvary v grafice. Jak může auto projet skrz sloup a přitom vydat plechový zvuk srážky? Každá, i sebemenší část hry působí nemastným, neslaným dojmem a marně se hledají pozitiva, která by stálo za to obdivovat a chválit. Divné ovládání, málo možností, krátká herní doba. To vše kazí značce Ford renomé, alespoň co se her týče.

**Ford Street Racing** **4,5** VERDIKT

- ▲ Zvučné vozy
  Týmový mód
  Nízká cena
- ▼ Divné ovládání
  Grafické nedostatky
  Model poškození

Nebýt týmového módu, ocitl by se Ford Street Racing v propasti herních „trabantů".

# Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Rád sleduje zábavní pořady, nejčastěji politické debaty

## OPERACE FLASHPOINT: PLATINUM

DOUPĚ 4/06 KOUPĚ MĚSÍCE PC

Do vydání Armed Assault zbývá několik měsíců (viz první dojmy v minulém čísle), na OFP 2 si počkáme ještě déle – pokud chcete zažít na PC opravdovou válku (tj. ne hrdinský epos ve stylu Call of Duty), musíte sáhnout po platinové edici Operace Flashpoint. Ta vás zavede do fiktivního konfliktu v osmdesátých letech. A jenom v něm zažijete situace, které vám většina pseudoválečných konkurentů nenabídne. Flashpoint vás neomezuje, po mapě se můžete potloukat naprosto volně – stejně jako nepřátelé. Na životy se nehraje, jeden přesný výstřel znamená smrt i ze vzdálenosti několika set metrů. Mapy, respektive rozloha ostrovů je obrovská, a tak jistě nepohrdnete ani možností usednout do tanku, džípu či motorky. Hra se prodává v nejnovější verzi včetně datadisku Resistance a pochopitelně je kompletně v češtině.

Hodnocení :· **8,1**

**Platforma** :· PC
**Žánr** :· Realistická hra na válku
**Výrobce** :· Bohemia Interactive Studio
**Vydavatel** :· Cenega
**Rok vydání** :· 2001, 2002
**Lokalizace** :· Kompletní
**Cena** :· 499 Kč

## COLIN MCRAE RALLY 4

Arkádové závody počtvrté! Colin McRae Rally je série pro všechny závodníky, kterým nedělá dobře pohled na zužující se polní cestu uprostřed hustého lesa. Colin na vás není tak přísný jako organizátoři mistrovství světa v rallye – i když se projedete ve většině známých zemí od Finska, přes Británii po Španělsko, cesty jsou všude poměrně široké, a závodění tak není o dokonalé znalosti každé trati a milisekundových reakcích, jako spíše o adrenalinu a zábavě.

Čtvrtý díl oproti svému předchůdci vylepšil ovládání, přidal několik nových soutěží a také kategorií. Těšit se můžete nejen na několik vozů specifikace WRC (škodovky bohužel chybí), ale také slabší auta se zadním náhonem a historické rallye vozy z osmdesátých let. Škoda, že jediným propracovaným režimem je kariéra. Hra se prodává v češtině včetně dabingu.

Hodnocení :· **7,4**

**Platforma** :· PC
**Žánr** :· Arkádové závody
**Výrobce** :· Codemasters
**Vydavatel** :· CD Projekt
**Rok vydání** :· 2004
**Lokalizace** :· Kompletní
**Cena** :· 199 Kč

## WORMS 3D

Nevinně vyhlížející růžová pleť není zárukou mírumilovnosti. O tom už se přesvědčili všichni, kdo se setkali s červími válkami v některém z dílů Worms. Specifikem Worms 3D je, jak již název napovídá, trojrozměrné grafické zpracování. Změna vizuálního stylu nicméně zásadně ovlivnila také hratelnost. Zaměřit a zneškodnit ve 2D je mnohem jednodušší a intuitivnější než střílet z pohledu vlastních očí s možným rozptylem 360 stupňů.

Worms 3D ale nejsou špatnou zábavou – nabízejí opět specifický typ humoru, který zahrnuje zbraně typu vybuchující stařenka, řízený holub či bečící ovce, škodolibé a bojechtivé červíky a také bizarní prostředí. Škoda jen, že se přímočará hratelnost kamsi vytratila.

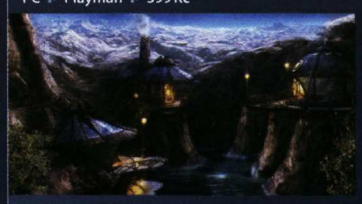
Hodnocení :· **6,6**

**Platforma** :· PC
**Žánr** :· Worms
**Výrobce** :· Team 17
**Vydavatel** :· CD Projekt
**Rok vydání** :· 2003
**Lokalizace** :· Titulky
**Cena** :· 199 Kč

## MYST IV

Čtvrtý díl jedné z nejprodávanějších adventur všech dob, která spíše než klasickými proprietami žánru disponuje skvělou grafikou a spoustou hádanek.

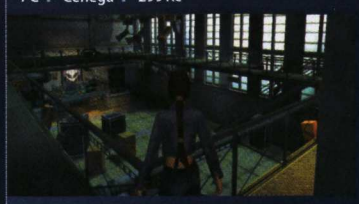
PC :· Playman :· 599 Kč



## TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Zatím poslední, rozporuplně přijatý díl dobrodružství virtuální archeoložky Lary Croft.

PC :· Cenega :· 299 Kč



## SKI JUMPING

Povedený simulátor skoků na lyžích. Zn.: Chci být jako Jakub Janda. Prodává se s českými titulky.

PC :· US Action :· 299 Kč

# KONZOLOVÉ RECENZE

NAHRÁVÁME SOUČASNÝM KONZOLOVÝM HITŮM

## JAPONCI PŘIŠLI Z VESMÍRU

Čas od času mě při hraní nějaké té japonské hry přepadne pocit, že Japonci prostě nemohou být normální lidé, že zkrátka musejí být mimozemšťané. Rozdíly jsou patrné na první pohled v rámci vizuálního designu jejich výtvorů, ale jdou také mnohem dál, až do samotné podstaty věcí, jejich myšlenek či filozofického pozadí. Jedna z nejzajímavějších konzolových her tohoto čísla Doupěte, nástupce samurajské hororově-akční ságy Onimusha, je dokonalou ukázkou toho, co mám na mysli. Je však pouze kapkou v moři. Pokud jste si již pročetli tématický článek o japonských hrách, pak mi jistě dáte za pravdu, že důkazů japonské výjimečnosti je opravdu hodně - a snad žádný hráč na světě nezůstal nedotčen, byť třeba ani nehraje na konzolích. Dalším potvrzením je nepochybně také další recenze tohoto čísla: Dragon Quest – a že už bylo na čase, aby se tento největší konkurent Final Fantasy objevil také v Evropě! Nicméně nejen japonskými hrami živ je člověk, takže máme pro vás připraveny také recenze mimořádně povedené PSP plošinovky Daxter a dalšího pokračování jedinečné karaoke série Singstar. Herní sezóna 2006 je v plném proudu a zatímco toto číslo cestovalo do tiskárny, v redakci už jsme testovali silnou vlnu her nové generace pro Xbox 360.

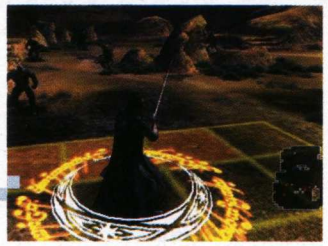
**MARTIN ZAVŘEL,**
vedoucí konzolové sekce

## PŘICHÁZÍ VENDETA

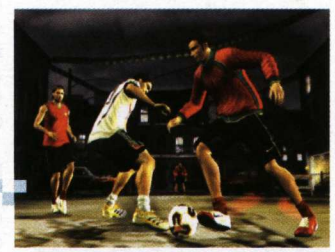
„V jako Vendeta" je v první řadě moje nejoblíbenější kniha. Strhující temný příběh naplněný filozofickými myšlenkami, teatrální akcí a odvážnými ideály pochází z pera vizionáře Alana Moorehо (Z Pekla). V Hollywoodu se této látky chopili další vizionáři: autoři trilogie Matrix, bratři Wachovští. Výsledkem je film, který není jen ohromující vizuální hostinou, ale také mimořádně silným a mnohavrstvým příběhem s odvážnou ústřední myšlenkou. Propagovat terorismus jako nástroj pro boj za svobodu, to je v dnešní době opravdu odvaha. O něco pochopitelnější je ideál anarchie a myšlenka „lidé by se neměli bát svých vlád, to vlády by se měly bát svého lidu". Tak nebo onak zabodoval film v amerických kinech na plné čáře a nezbývá než doporučit, abyste si na něj koncem dubna určitě zašli. Osobně si beru dovolenou a půjdu na první tři představení za sebou!

**84 Onimusha: Dan of Dreams**
PS2

**86 Dragon Quest: The Journey of the Cursed King**
PS2


**88 FIFA Street 2**
PS2 | XBOX | GC | NDS


**89 Daxter**
PSP

**90 Singstar Rocks!**
PS2

Speciální efekty jsou nádherné

# Onimusha: Dawn of Dreams

Japonský akční epos od mistrů žánru přináší pořádnou porci stylové zábavy nejen pro fanoušky série

**Platforma** PS2

**Žánr** Akce
**Výrobce** Capcom
**Distributor v ČR** EA/Conquest
**Homepage** www3.capcom.co.jp/shin_onimusha
**Cena** 1 299 Kč

**KONKURENTI**
- Genji **7,8**
- Devil May Cry 3 **9,1**
- Onimusha 3 **8,0**

Dobré věci by neměly končit. Ve světě komerce také nekončí: dokud je (herní) série úspěšná, další díly na sebe nenechají čekat. V případě japonské ságy Onimusha, vyprávějící příběh středověkých samurajů bojujících s armádou démonů, jsme ovšem měli z dalšího dílu strach. První ukázky na E3 představovaly rozporuplné míchání amerického designového stylu s tradičním japonským, první dojmy zasvěcených zahraničních novinářů vyznívaly znuděně a pesimisticky… O to větší bylo naše překvapení, když nová Onimusha konečně dorazila.

## NOVÝ ZAČÁTEK

Tvůrci považují původní trilogii za uzavřenou. Pro další díl chtěli něco docela nového, jak po stránce příběhu a postav, tak hratelnosti. Celý herní koncept proto prošel radikálním redesignem: jak už to bývá, cílem bylo odstranit chyby a učinit dobré vlastnosti ještě lepšími za pomoci nových vylepšení. Hra se tedy odehrává patnáct let po událostech z třetího dílu série a disponuje zcela novou skupinou hrdinů i nepřátel.

Za vším stojí (historicky skutečný) japonský vládce Hideyoshi Toytomi, který svého času sjednotil Japonsko. Podle příběhu hry se ale následně na obloze objevila podivná hořící planeta, vládce se změnil v tyranského diktátora a zemi zamořily armády démonů nazývaných „Genma" pod jeho vedením. Doprovodné atrakce k této nepříjemné změně zahrnují sopky nebo zemětřesení. Vaším hrdinou je Soki, Oni z rodu Ash, přezdívaný „Modrý démon". Po vašem boku stane zajímavá skupina spojenců včetně podivné dětské postavičky oblečené do vázy nebo šarmantní mladé dcery hrdiny z původní trilogie.

Příběh je překvapivě slušný, především díky vynikajícímu zpracování postav a jejich dialogů. Samurajská hrdinská klišé jsou často okořeněna peprným humorem ve stylu drsných akčních komedií – kdo hrál Devil May Cry 3, ten ví, na co se může těšit. Je ostatně pravděpodobné, že profily postav mají na svědomí stejní tvůrci. Během dvaceti hodin hraní se tedy můžete těšit jak na vážný epos o boji dobra se zlem, tak na spoustu smíchu a zábavného odreagování. Nechybí tradiční ingredience dobrého eposu, jako jsou milostný trojúhelník, překvapivé zvraty, zrada od nejbližších atd. To vše naservírováno na dvou DVD discích, se spoustou animací, které tradičně patří k těm nejlepším v branži.

## CHYTNE KAŽDÉHO

Nejlepší vlastností samotné hry je nepochybně její snadná uchopitelnost pro každého. Ačkoliv nabízí poměrně komplexní bojový systém, člověk nemusí být znalec nebo fanoušek na to, aby mohl popadnout ovladač a během několika minut si probíjet cestu armádami démonů za pomoci efektních speciálních úderů. Stejně jako je příběh vystavěn zcela nezávisle (noví hráči tedy o nic nepřijdou tím, že nehráli původní trilogii), tak i hratelnost je budována pozvolně a pochopitelně pro úplné začátečníky. Během první hodiny ovšem hra rozkvete do celé své krásy, nabízející pětici značně odlišných hratelných postav, z nichž každá má ještě navíc vlastní škálu použitelných zbraní, které se dají (stejně jako samotné postavy) ještě dále vylepšovat za získané body…

Než se nadějete, budete ponořeni v mnohavrstvé hratelnosti a zjistíte,

Během bojů budete mít často po boku pomocníka

> Samurajská hrdinská klišé jsou okořeněna peprným humorem

Proti zbabělým lučištníkům máte možnost se krýt

**Martin Zavřel,** vedoucí konzolové sekce
Virtuální samuraj, příště se plánuje narodit v Japonsku

Dva na jednoho

Bojuje se také na střechách

### CHCETE BÝT SAMURAJEM?

Potom potřebujete tu správnou inspiraci. Vedle her, jako jsou Onimusha, Genji, Tenchu, Ninja Gaiden, Shinobi a další, můžete zabrousit také do světa filmů, kterému v rámci samurajského žánru již nějaké to desetiletí kraluje japonský režisér Akira Kurosawa. Nejenže natočil Sedm samurajů (v Hollywoodu podle něj natočili zjednodušený remake Sedm statečných), ale má na kontě také Ran. Tento mimořádný film můžete (nějakým nepochopitelným řízením osudu) aktuálně sehnat ve Zlevněných knihách. Tak na co čekáte?

Světelný meč nenosí jen Jediové

že vás Onimusha: DOD opravdu baví – ať už jste primárně fanoušek akcí, RPG nebo adventur. Tvůrci míchají řadu prvků a do značné míry přitom nechávají na hráči, aby si pro postup hrou vybral takový způsob, jaký mu nejvíce vyhovuje. Dokonalým příkladem mohou být bedny s poklady, které odemykáte buď řešením puzzle v jejich zámcích, nebo hrubou silou. 17 dlouhých úrovní hry je přitom šikovně postaveno tak, abyste se vraceli zpět s nově odemknutými postavami a objevovali místa, kam se předtím nebylo možné dostat – jedna z vašich postav překoná překážky hrubou silou, jiná se proplíží malými otvory a další dokáže najít nové informace za pomoci komunikace s mrtvými.

> Nejlepší vlastností hry je snadná uchopitelnost pro každého

Bez magie by to nešlo

**PODAŘENÉ ZNOVUZROZENÍ**

Divokou akci podporuje značně vylepšená kamera, kterou máte nově možnost ve většině hry volně ovládat. Je přitom na co se dívat: tvůrci patří k těm nejzkušenějším v rámci PS2 hardware (jak dokázali v loňské Resident Evil 4). Detaily prostředí i postav, oslepující speciální efekty, zpracování vodní hladiny a mnoho dalších grafických sladkostí vás bude spolehlivě ohromovat a překvapovat až do konce hry.

Vše je o to lepší, že Onimusha se vyznačuje svérázným výtvarným stylem, věrným japonské historii a smyslu pro rozmáchlou fantazii. Především design architektury a některých nepřátel (v čele s mnohdy obřími bossy) vás zanechá u obrazovky s otevřenými ústy. Atmosféru dále prohlubuje špičkové zvukové zpracování, v čele s možností anglického i japonského zvuku či titulků. Hudební doprovod je plný kontrastů mezi orchestrem, elektronikou a rockem, nicméně v drtivé většině případů solidně podtrhuje zážitek z akce a dále prohlubuje pompézní atmosféru.

Vesnice vaše řádění většinou nepřežijí

Ačkoliv by se vzhledem ke koncentraci démonů na jednu úroveň nová Onimusha měla jmenovat spíše „Dawn of Nightmares", musím uznat, že dalece překonala mé nejodvážnější sny. Od ohromujícího úvodního filmečku zobrazujícího útok armády gigantických démonů na bezbrannou vesnici přes rychle rozkvétající pestrou hratelnost až po nezapomenutelné vtípky hlavního hrdiny jde o skvělý zážitek. Při volbě celkového hodnocení jsem ovšem musel přihlédnout k tomu, že v rámci jednoho z nejpopulárnějších konzolových žánrů je v posledním roce mimořádně těsno. Fantazií nabitá Onimusha mi ale rozhodně byla o něco blíže než například konkurenční Genji.

**Onimusha: Dawn of Dreams** **8,1** VERDIKT

- ▲ Špičková výprava
- ▲ Návyková hratelnost
- ▲ Podařený příběh
- ▼ Slabší AI
- ▼ Poněkud obtížná
- ▼ Nevyrovnaný soundtrack

Nová Onimusha je zřejmě nejlepší z celé série, rozhodně nejde jen o nějakou nástavbu. Obsahuje vše dobré z minula - a ještě hodně navíc. Konkurence ovšem od posledně také řádně přitvrdila.

DOUPĚ 4/06 HRA MĚSÍCE Konzole

# Dragon Quest:
## The Journey of the Cursed King

Japonský kasovní trhák se konečně dostává do Evropy. Podmaní si i nás?

Dokážete si představit, že se v Japonsku stojí fronty na videohry? Jde to tak daleko, že se některé tituly začínají prodávat v sobotu, aby dospělí zbytečně neabsentovali v práci a studenti ve škole. Existují dvě série, jež zvládnou vyvolat podobné pozdvižení; Final Fantasy a Dragon Quest. Zatímco s prvně jmenovanou strávily stovky hodin i početné zástupy hráčů u nás, na posouzení kvalit Dragon Questu jsme museli dlouho čekat. Herní abstinence však skončila. Poprvé se série dostala na starý kontinent a co na tom, že se jedná až o osmý díl.

Možná můžeme být jenom rádi, protože právě Dragon Quest VIII se stal v Japonsku nejprodávanějším dílem série a patří mezi jednu z nejlépe se prodávajících her vůbec. S více než dvěma miliony kusů za pouhé dva dny se ostatně není čemu divit. Vyvstává však zásadní otázka, zda kouzlo Dragon Questu neplatí jen pro obyvatel země vycházejícího slunce. Po zahrání však mám jasno. Takhle kouzelné, zábavné, a hlavně hratelné dobrodružství si znovu jen tak nevyzkoušíte.

### BYLO NEBYLO

Dragon Quest: The Journey of the Cursed King (dále už jen Dragon Quest) si nezakládá na strhujícím příběhu plném hlubokých filozofických myšlenek a záplavách spektakulárních renderovaných animací. Spíše naopak, hra před vás postaví poměrně jednoduchou variaci na klasické pohádky. Zlotřilý šašek Dhoulmagus se zmocnil legendární magické hole. S její pomocí zničil celý zámek, v němž ji našel, a pozabíjel veškeré osazenstvo až na krále a princeznu. Krále proměnil v podivnou zelenou stvůru a princeznu změnil do podoby klisny. Ach ano, málem bych zapomněl, řádění zabijáckého kašpara jste přežili vy – hlavní hrdina, poslední člen královy stráže.

A tak se vydáváte na dlouhou a dobrodružnou cestu, jejíž cíl je jasný – dostihnout a zastavit Dhoulmaguse a vrátit královskou rodinu do původní podoby. Ovšem co by to bylo za japonský příběh, kdybychom se nedočkali zvratů. Příběh, ač z počátku poměrně jednoduše nastavený, postupně nabírá na intenzitě a tvoří jeden z několika základních pilířů hry. Správně, jeden z několika… Dragon Quest totiž nestaví na příběhové lince,

**Karel Kališ,** stálý spolupracovník Doupěte
Sníh mu leze krkem tak, že už ani iglú nestaví

> Je až s podivem, jak se tvůrcům podařilo na obstarožní PS2 vykouzlit takhle obrovský svět

**Platforma** PS2

**Žánr** RPG
**Výrobce** Level 5
**Distributor v ČR** Cenega
**Homepage** www.dragonquest.eu.com
**Cena** 1 999 Kč

**KONKURENTI**
- Final Fantasy X **10**
- Star Ocean 3 **8,0**
- Xenosaga **8,5**

Magické zbraně nesmějí chybět

tady nesledujete strhující děj, jejž kouskují nadbytečné herní pasáže. Místo toho příběh slouží jako katalyzátor pro samotné, neskonale zábavné hraní.

Až to samotné působí jako tajuplné a mocné kouzlo, hra totiž nepřináší žádné radikální nové myšlenky a nápady. Naopak, drží se dnes už překonaných herních prvků, a přesto, nebo možná dokonce díky tomu, vás do sebe dokáže vtáhnout s neúprosností černé díry. Podívejme se třeba na boje, koření každého správného RPG. Vše probíhá jako ve hře ze staré školy. Během putování narážíte na náhodná střetnutí, jež se odehrávají na speciální obrazovce. Na jedné straně stojí

členové vaší party, proti nim skupinka cizích bojovníků. A pak už se navzájem na sebe vrháte, zbraně řinčí, mocná kouzla sviští vzduchem jako barevný ohňostroj, do toho tu a tam použijete vhodný lektvar či další užitečnou pomůcku.

Prostě nic, co by tu už desetkrát nebylo, a stejně se bavíte královsky. Svůj díl na tom má poměrně velká obtížnost soubojů. Žádnou šarvátku nemůžete vypustit. I setkání s běžnými protivníky vás může stát virtuální život. Potvory se navzájem léčí, oživují, volají o pomoc, soustřeďují se na nejslabšího člena vaší skupiny atd. Kapitolou samou o sobě jsou klání s bossy, v nichž bez správné taktiky a odhalení protivníkova slabého místa spláčete nad výdělkem. I když osobně náhodné boje z hloubi duše nenávidím, v Dragon Questu jsem se na každý další těšil. Na potyčky zaprvé narazíte v rozumné míře a ne na každém druhém kroku, jak bývá (zlo)zvykem v některých podobných hrách. Jako sladká odměna navíc fungují klasické zkušenostní bodíky, jež přinášejí vašim hrdinům nové síly.

## KOUZELNÉ PUTOVÁNÍ

Kromě vás, nemluvného hlavního hrdiny, se putování za zlomením kletby účastní další tři postavy. Reformovaný bandita s podivným dialektem Yangus, pohledná a mocná čarodějka Jessica a fešák, sukničkář a rytíř v jedné osobě – Angelo. Na první pohled se tři postavy mohou zdát málo, ale o to silnější pouto si k nim vybudujete. I když se sice jejich vzhled nemění, dají se ovlivňovat dovednosti, kterými mohou vládnout. Tím i postavy získávají na variabilitě. Každý z hrdinů se může soustředit na jeden ze dvou druhů zbraní a na některé z unikátních schopností. Jessica například dokáže pomocí Sex Appealu mámit protivníky, Yangus zase svojí Humanitou pomáhá spolubojovníkům. Teoreticky lze body rozdělovat rovnoměrně do všech dovedností, ovšem orientací na pár vybraných získáte daleko silnější bojovníky.

Někdo jezdí na koni, já na tygrovi

Angelo vládne mečem i lukem

Souboje, hrdinové, příběh a RPG prvky tvoří nedílnou součást výsledné kvality hry, ale nejvíce mě zasáhlo samotné putování pohádkově nádherným světem. Čeká vás takřka neskonalá volnost, jenom minimálně svazovaná nahrávacími obrazovkami. Celá krajina je jedna obrovská lokace, data se plynule nahrávají z DVD. Pouze v případě, kdy vejdete do měst a interiérů, se dočkáte na malý moment černé nahrávací obrazovky. Celý svět získává díky volnosti na životě. Nic vám nebrání při putování z jednoho města do druhého kdykoliv uhnout z hlavní cesty a jen tak pro radost z výhledu se vyškrábat na nedaleký kopec.

Je až s podivem, jak se tvůrcům podařilo na obstarožní PS2 vykouzlit takhle obrovský svět. Pravda, pokud se zaměříme čistě na technickou stránku věci, cel-shadové prostředí není až tak detailní a hlavně v něm až na občasné drobnosti nenarazíte na známky života, ale po výtvarné a estetické stránce se jedná o geniální dílo. Grafika za hodně vděčí i nezaměnitelnému stylu manga kreslíře Akiry Toriyamy, jenž pro hru poskytnul design postav. Když si k výborné vizuální stránce přidáme monumentální orchestrální hudební doprovod a podařený dabing, získáváme hotovou pastvu pro oči a uši.

Dragon Quest: The Journey of the Cursed King přináší naprosto magické dobrodružství, které vám jen při plnění hlavních úkolů ukousne z vašeho života 50 až 60 hodin. Pokud v Dragon Questu hledáte konkurenta Final Fantasy, ošklivě se spálíte. Tahle hra není o příběhu, složitě rozepsaných postavách a animacích. Spíše naopak, v hlavní roli je hra, rozsáhlá, propracovaná, vtahující a hlavně neskonale zábavná. A o tom by měly hry být primárně, nemyslíte?

### AKIRA TORIYAMA – VLÁDCE DRAKŮ

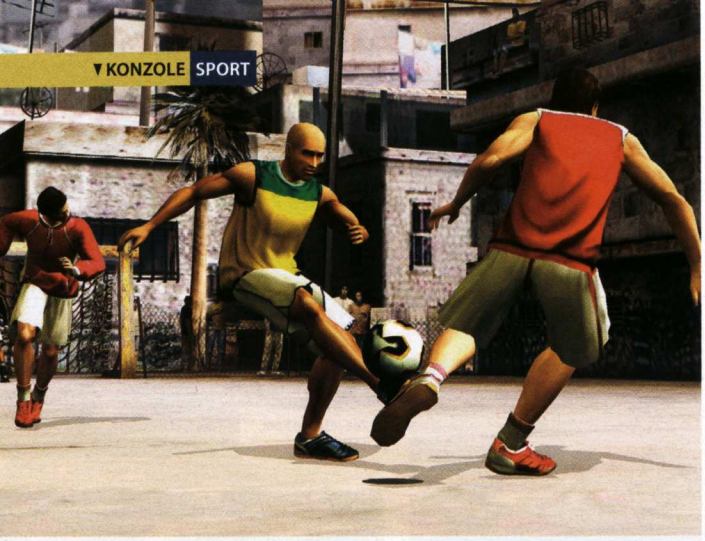
Toriyama patří mezi nejznámější japonské manga kreslíře. Úspěch mu zajistila především série Dragon Ball, což ovšem znamenalo i to, že se jí musel věnovat celých jedenáct let. Za tu dobu nakreslil téměř 9 000 stránek mangy. Ve hrách je jeho jméno (kromě série Dragon Quest) spjato s RPG Chrono Trigger a bojovkou Tobal No. 1.

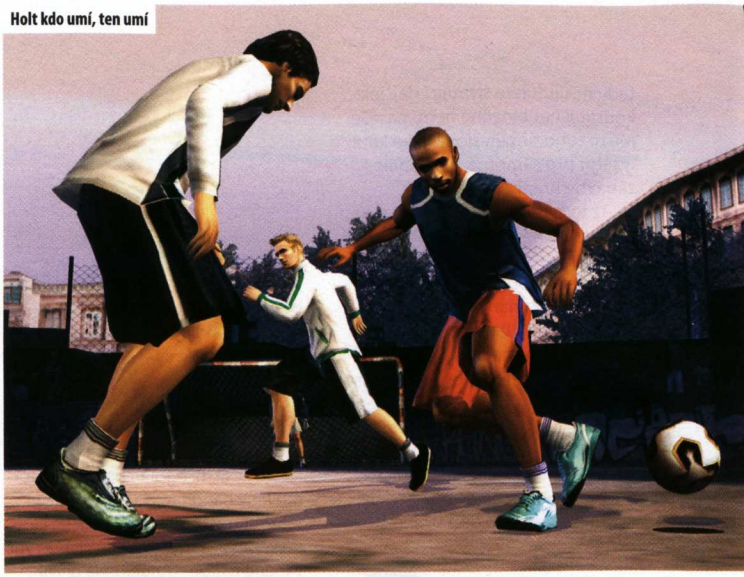
**Dragon Quest: The Journey of the Cursed King**

**9,0** VERDIKT

- Neskonalá volnost
- Zábavné boje
- Výborná grafika
- Skvělá atmosféra
- Místy moc těžké
- Pro někoho slabý příběh
- Pomalejší tempo

Japonské RPG jako ze staré školy. Klasický příběh boje dobra proti zlu vás zavede do dlouhého a strhujícího dobrodružství plného úžasných momentů.





Holt kdo umí, ten umí

# FIFA Street 2

## Hra plná kompromisů, které nemáme rádi

**Platforma**
- PS2, PSP, Xbox, GC, NDS

**Žánr** : Fotbalová arkáda
**Výrobce** : EA Sports
**Distributor v ČR** : EA Czech
**Homepage** : www.fifastreet2.com
**Cena** : 1 599 Kč

**KONKURENTI**
- FIFA 06 **8,0**
- PES 5 **8,7**
- World Tour Soccer **7,0**

Skoro každý si sem tam zajde začutat na hřiště. Jen málokdo je totiž natolik movitý, aby si kvůli pár minutám honění za míčem pronajal celý stadion. Proto se na nejrůznějších městských a vesnických pláccích srocují skupinky amatérských fotbalistů. A je jim tam dobře. Právě na to vsadil minulý rok gigant EA Sports a vypustil do obchodů netradičně pojatý sportovní titul FIFA Street. Na úspěch nečekal dlouho, a tak jsme sotva prolistovali celý kalendář a už držíme v ruce placku s druhým dílem.

Jak je u podobných sérií zvykem, každý rok se ke hře přibalí něco nového. Tu inovační prvek, támhle zase pár módů a titul se tím nafukuje jako bublina. Jenže ta velmi lehce praskne, stejně jako může ze dne na den opadnout zájem hráčů. V duchu této myšlenky se nese i FIFA Street 2 a oproti svému mladšímu bráškovi se pořádně nafoukla. Nabízí například mnohem rozmanitější škálu triků, které jdou provádět s balonem. Ty si však svou daň vybraly na ovládání, jež už zdaleka není tak intuitivní jako v prvním díle. Časem si na něj zvyknete, ale prvních pár zápasů budete jen poslepu mačkat tlačítka na ovladači a doufat, že se vám povedete alespoň nějaká parádička. Herní systém zůstal téměř nezměněn, což znamená, že k výhře v zápase nestačí pouze nasázet soupeři dvacet branek, ale také provést co nejvíc zmiňovaných triků. Jejich používáním se vám také nabíjí speciální boostmeter, jímž můžete ve zpomaleném pohybu provést drtivý „Gamebreaker", a zvrátit tak stav celého zápasu.

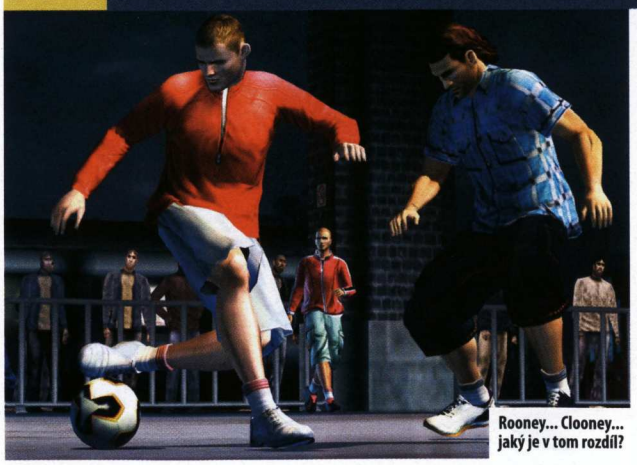
Poněkud komicky působí samotní hráči. Jakmile uvidíte po zašpiněném hřišti běhat Nedvěda v naškrobeném značkovém dresu a kopačkách, za které by se dalo pořídit zbrusu nové Ferrari, hned si uvědomíte, že něco není v pořádku. Na druhou stranu, fotbalové hvězdy největšího kalibru by se přece nenechaly navléct do starých hadrů, byť jen virtuálních. A to, že je většina týmů a jmen licencovaných, už nemůžeme ani brát jako plus. V případě EA Sports je to běžná věc.

Nabídka herních módů působí na první pohled chudě. Pouhá Kariéra a Rychlá hra, jimž sekunduje Creation Zone, nepřekvapí ani úplného fotbalového zelenáče. Naštěstí vše zachraňuje takzvaný Skills Challenge, který je právě tím, co nás u hry tak dlouho drželo. Vyzkoušíte si v něm nespočet možných i nemožných fotbalových parádiček, jež mnohdy naprosto popírají zákony fyziky.

FIFA Street 2 je zkrátka dynamická a chytlavá hra. Nutí vás neustále sledovat dění na hřišti. O to víc zamrzí, když se všichni vaši spoluhráči rozeběhnou po place tak, že jim nemůžete ani pořádně přihrát. Nebo se naopak seběhnou na jedno místo. Narážím tím na kvalitu AI, která rozhodně není na takové výši, abyste si při hraní občas nepřipadali jako v akvárii zmatených laboratorních myší. Grafickému zpracování se nedá prakticky nic vytknout. Možnosti konzole žídímá až do takových hranic, že se během hraní dokonce i sem tam cukne obraz. Bohužel. Soundtrack je úplně pro každého, jelikož titul umožňuje volbu hned z několika rádio stanic zcela rozdílných hudebních žánrů.

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Nemá rád pravidelné dávky emocí

> Nedvěd běhá po hřišti v naškrobeném dresu a kopačkách, za které by se dalo pořídit nové Ferrari

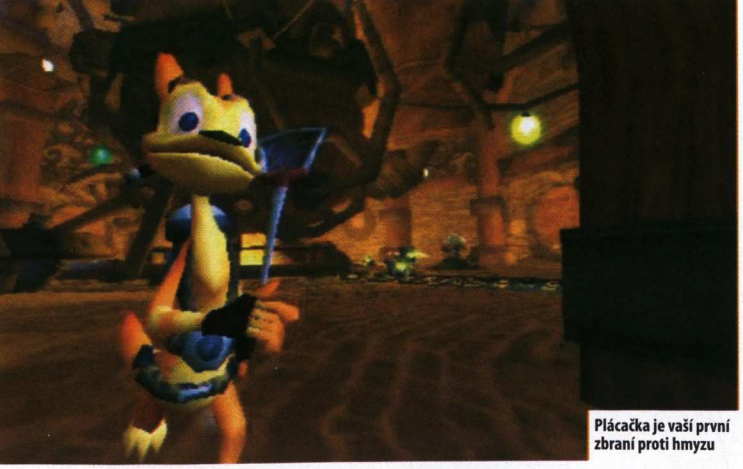


Rooney... Clooney... jaký je v tom rozdíl?

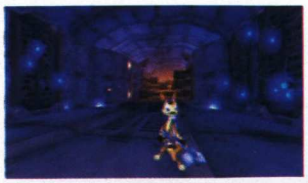
**FIFA Street 2** **5,8** VERDIKT

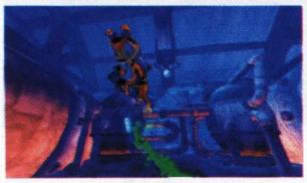
- Grafika
- Efektní triky
- Hratelnost
- Naškrobené hvězdy
- Kolísavý framerate
- Žádné převratné novinky

Příjemná hra, která ale trpí klasickým syndromem pokračování. Přináší toho dost, ale za plnou cenu bychom chtěli víc.



Plácačka je vaší první zbraní proti hmyzu





Hlavní hrdina je zkrátka sympaťák

# Daxter

Po letech strávených ve stínu hlavního hrdiny se z pomocníka stává skutečná hvězda.

Platforma :· PSP

i

Žánr :· Plošinovka
Výrobce :· Ready at Dawn
Distributor v ČR :· Sony Czech
Homepage :· www.playstation2.cz
Cena :· 1 299 Kč

**KONKURENTI**

- Pac Man World 3 **Nehodnoceno**
- Ape Escape Academy **5,3**
- Exit **7,0**

V jedné z nejúspěšnějších plošinovkových sérií na PS2 – Jak and Daxter od tvůrců postavičky Crash Bandicoot – byl Daxter vždycky jen vtipným doprovodem hlavního hrdiny. Nyní se neidentifikovatelné chlupaté stvoření vrací v exkluzivním titulu pro kapesní Playstation, vyzbrojené opět svým svérázným humorem a dlouhými hodinami poctivé plošinové akce. A tentokrát se hra jmenuje podle něj. Daxter pro PSP byl kromě jiného představen jako součást konceptu budoucnosti PS3 – díky vzájemné konektivitě platforem bude možné budoucí díly Jakovy série hrát ve dvou hráčích tím způsobem, že jeden bude ovládat Jaka na televizní obrazovce a druhý jeho pobočníka na PSP.

Nejlepší vlastností hry je nepochybně její návrat ke kořenům plošinového žánru: na rozdíl od PS2 série je důraz skutečně kladen na skákání a překonávání prostorových překážek. Akce je v tomto případě druhotná a mnohem víc než na střílení se budete soustředit na rébusy typu „zmrazování a tání ledových kostek, po kterých je potřeba přeskákat dále" nebo „načasování přeskakování z jednoho rozjetého vlaku na druhý". Série vždy těžila z excelentního designu, ale také z jedinečného humoru – a většinu úsměvných pasáží měl na svědomí právě Daxter. Nejinak je tomu i zde, přičemž úsměv na tváři se vám bude rozlévat už jen při pozorování filmově dokonalé, živočišné animace hlavního hrdiny. Řadě legrácek nahrává také příběhová zápletka (stane se z vás profesionální hubič hmyzu) a odemykatelné minihry, parodující filmy, jako jsou Matrix nebo Pán prstenů.

Daxter je překvapivě vypilovanou a uhlazenou hrou po všech stránkách. Hratelnost a obtížnost byla citelně vybalancována pro co nejširší spektrum hráčů. Kromě jiného ji zlepšuje nekonečné množství životů, chytrý systém checkpointů a možnost ukládat pozici kdykoliv (v rámci checkpointů) – naprosto ideální řešení pro handheld. K tomu je herní prostředí průběžně streamováno, takže kromě úvodního nahrávání je pohyb herním světem prakticky nepřerušovaný. Uhlazenost se týká také perfektního ovládání a práce kamery, stejně jako samotné hratelnosti. Mezi nejzajímavější prvky patří nepochybně možnost využívat sprej proti broukům jako tryskový pohon pro dosažení vyšších míst – později z tohoto nástroje vyrobíte ještě účinnější a vražednější plamenomet. Hra také obsahuje jednoduchý, avšak poměrně návykový multiplayer, podobný hře kámen-nůžky-papír. Daxter je zkrátka vynikajícím titulem, za který by se nemusela stydět žádná velká konzole. A v rámci plošinovkového žánru nemá na PSP konkurenci.

**Řadě legrácek nahrává také příběhová zápletka; stane se z vás profesionální hubič hmyzu**

Brouci nám poněkud přerostli – a ještě k tomu svítí

Animace lezení po stěnách je dokonalá

**NEJROZTOMILEJŠÍ ANIMOVANÝ SIDEKICK**

Pokud by se vyhlašovala cena za nejroztomilejší chlupaté zvířátko, které se kdy objevilo ve vedlejší roli počítačem generovaného díla, vítěz by byl jasný. Pravěká šavlozubá veverka jménem „Scratch" z filmu Doba ledová zkrátka nemá konkurenci. Dobrou zprávou je, že se k nám právě vrací ve filmovém druhém dílu.

**Daxter** 8,9 VERDIKT

- Technické zpracování
- Uhlazená hratelnost
- Hlavní hrdina
- Ponékud jednoduchá
- Symbolický multiplayer
- Jednoduchý příběh

Vynikající plošinovka ze staré školy, kombinující skvělý design a perfektní technické zpracování s mimořádně charismatickým hrdinou.

**Martin Zavřel,** vedoucí konzolové sekce
Virtuální samuraj, příště se plánuje narodit v Japonsku

**SEZNAM SKLADEB**

GANGgajang – Sounds Of Then (This Is Australia)
The Killers – Somebody Told Me
Bowling For Soup – 1985
The Church – Unguarded Moment
INXS – Never Tear Us Apart
Thin Lizzy – The Boys Are Back In Town
Hole – Celebrity Skin
The Veronicas – 4ever
Grinspoon – Hard Act To Follow
Stereophonics – Dakota
Jet – Are You Gonna Be My Girl?
Powderfinger – These Days
Killing Heidi – I Am
Scorpions – Wind Of Change
Nirvana – Come As You Are
Powderfinger – (Baby I've Got You) On My Mind
Men At Work – Down Under
Deep Purple – Smoke On The Water
The Swingers – Counting The Beat
The Screaming Jets – Better
Rolling Stones – Paint It Black
Coldplay – Speed Of Sound
The Exponents – Why Does Love Do This To Me?
Gwen Stefani – What You Waiting For
Dragon – April Sun In Cuba
The Offspring – Self Esteem
Blur – Song 2
The Cardigans – My Favourite Game
End of Fashion – Oh Yeah
Franz Ferdinand – Do You Want To?

**Martin Zavřel,** vedoucí konzolové sekce
Virtuální samuraj, příště se plánuje narodit v Japonsku

# Singstar Rocks!

Místo cesty do zakouřeného baru můžete rozbalit své pěvecké umění v pohodlí obýváku

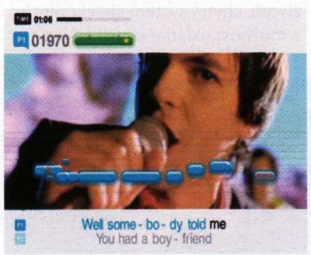
Když byla první hra z populární série Singstar uvedena v květnu 2004 na světový trh, otevřela novou kapitolu hudebních videoher a učinila ze zpěvu návykovou zábavu pro milióny hráčů (skutečností je, že v samotném PAL regionu se dodnes prodaly téměř 4 miliony kusů jednotlivých dílů Singstar). Každý z vydaných dílů série nabídnul hráčům dalších 30 skladeb, na kterých mohli otestovat svoje pěvecké schopnosti – stejně jako nové herní módy, které podporovaly výměnu disku s písničkami z předchozích dílů. Až doposud byla každá hra ze série Singstar složena z mixu hudebních žánrů, díky čemuž si každý hráč s trochou štěstí našel alespoň pár oblíbených písniček na disku. Nyní Sony vyslyšela prosby fanoušků a přináší žánrově laděnou kolekci. Pokud jste tedy fanoušky rocku, pak budete mít z nové Singstar nepochybně velkou radost.

> Jde o ideální zábavu pro divoké večírky

Pro ty z vás, kdo snad ještě Singstar nevyzkoušeli (styďte se!), jde o nové a vylepšené pojetí tradiční karaoke zábavy. Na rozdíl od běžné verze, která pouze zobrazuje text písně, Singstar také nabízí grafické znázornění melodie, kterou byste měli zpívat – a grafické znázornění melodie, kterou ve skutečnosti zpíváte. Vypadá to jednoduše, ale funguje to výborně a na konci souboje s přáteli není nejmenších pochyb, kdo zabodoval lépe (jako důkaz je možné navíc pustit po dozpívání písně její záznam s vašimi hlasy). U hry jsou samozřejmě přibaleny dva vysoce citlivé a bytelné mikrofony (pokud je již máte, prodává se každý díl Singstar také v balení bez nich – za nižší peníz). Herní módy, jako jsou duel, předej-mikrofon nebo souboj, podporují turnaje až pro osm hráčů, takže jde o naprosto ideální zábavu pro divoké večírky (většinou ale musíte své přátele mírně opít, než jsou ochotni začít skutečně přede všemi zpívat). Tím spíše, že hra dále podporuje připojení Eye Toy kamerky, díky které můžete během zpěvu promítat a zaznamenávat také výraz ve tváři zpěváků.

Těžištěm každého dílu Singstar jsou především interpreti a písně, obsažené na disku. V tomto případě patří mezi hlavní lákadla například Coldplay, Nirvana nebo Scorpions.

Zklamáním je bohužel slabší nabídka herních módů – vedle zmiňovaných multiplayerových režimů najdete na disku pouze hru pro jednoho hráče a tzv. „free-style" tréninkový mód (zde se nic neboduje, takže si tolik neponičíte sebevědomí). Kariérní režim z minulosti chybí, tudíž motivace věnovat se hře delší dobu pro jednoho hráče zde chybí. Nezbývá než doufat, že do příště přijde Sony s nějakým osvěžujícím nápadem (přimlouvám se za disk s písněmi z Final Fantasy a herním režimem v duchu japonských RPG).




Občas je těžké nevypadat u hry hloupě

Tahle hra může posloužit jako nástroj pro vyznání lásky

**Platforma** :• PS2

**Žánr** :• Karaoke
**Výrobce** :• Sony
**Distributor v ČR** :• Sony Czech
**Homepage** :• www.singstargame.com
**Cena** :• 999 Kč

**KONKURENTI**
:• Singstar **8,8**
:• Singstar Pop **7,0**
:• Donkey Konga **8,0**

**Singstar Rocks!** **7,1** VERDIKT

▲ Jedinečné „ovladače"
Kvalitní písně
Multiplayer

▼ Pro jednoho nuda
Žádné nové nápady
Pouze pro fanoušky rocku

Po stránce hratelnosti identická s předchozími díly série. Nicméně těžištěm jsou samotné písně – a ty v tomto případě nepochybně potěší všechny rockery.

# Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

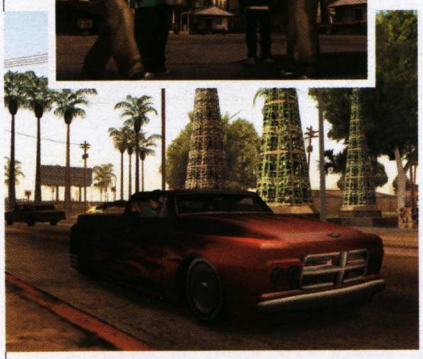
499 Kč 299 Kč 399 Kč

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Rád sleduje zábavní pořady, nejčastěji politické debaty

## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

DOUPĚ 4/06 KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE

Nejmegalomanštější série všech dob nezklamala ani posledním dílem, v němž znovu nabídla příběh gangstera v cestě za slávou, který je však překryt čtyřmi kilotunami dalších možností vyžití. V GTA můžete podnikat vše, co vás napadne. Střílet, krást auta, trhat rychlostní rekordy na dálnici, jezdit na kole, chodit k holiči, na rande či do restaurace. Můžete se také ponořit do války gangů a eliminovat všechny cizí mafie z Los Angeles, San Franciska a Las Vegas (právě v těchto městech a přilehlých venkovských oblastech se hra odehrává). Bezkonkurenční otevřenosti světa zdatně sekundují stovky různých detailů, vytvářející zábavu na desítky hodin.



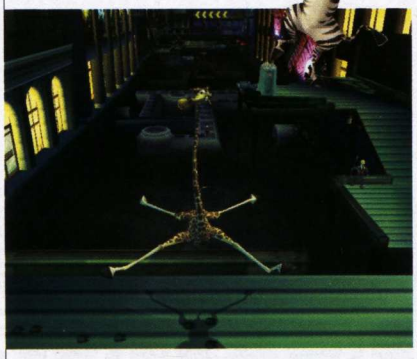
Hodnocení :· **9,1**

**Žánr** :· Akce
**Výrobce** :· Rockstar
**Vydavatel** :· Cenega
**Rok vydání** :· 2004
**Platforma** :· PC, PS2
**Cena** :· 999 Kč (PC, PS2)

## MADAGASCAR

Herní Madagascar má se svou filmovou předlohou společnou filozofii – spolehlivě pobaví každého bez rozdílu. I když je hra (stejně jako film) na první pohled záležitostí pro věkovou kategorii 5–10 let, rozmanitá skladba misí, nepostradatelný humor a nezbytná dávka miniher zaujmou i o několik generací starší publikum.

Hra patří do žánrové škatulky akčních plošinovek sledovaných z pohledu třetí osoby. Akční pasáže jsou prokládány občasnými logickými problémy, a jelikož se střídají i hlavní hrdinové, stereotyp nehrozí. To vás spíše hra natolik pohltí, že se přes New York nebo záoceánský parník dostanete na Madagaskar, kde příběh končí. Hra pro nejmenší není nikterak dlouhá, zhruba deset hodin zábavy vám přesto poskytne.



Hodnocení :· **7,1**

**Žánr** :· Akce/plošinovka
**Výrobce** :· Toys for Bob
**Vydavatel** :· CD Projekt/Conquest
**Rok vydání** :· 2005
**Platforma** :· PC, PS2
**Cena** :· 999 Kč

## SPLINTER CELL

Byť je králem žánru stealth akcí Solid Snake ze série Metal Gear Solid, jeho „západní" protějšek Sam Fisher si v přímém porovnání s japonským hrdinou nevedl nikdy špatně. Splinter Cell nabízí příběh od světoznámého spisovatele politických thrillerů Toma Clancyho, který hráče obtěžkává osudem Sama Fishera, elitního amerického agenta, jehož selhání v přísně tajné akci může vést třeba až ke třetí světové válce. Připravte se na „trochu jinou" akci. Místo zběsilého odesílání nepřátel do krematorií budete pomalu postupovat ukrytí ve stínech, využívat nejmodernější techniku (včetně např. termovize) a odstraňovat protivníky v tichosti pomocí akrobatických chvatů. GC verzi navíc můžete spojit s hanhelem GBA a využít jej jako druhou obrazovku.

Hodnocení :· **7,7**

**Žánr** :· Stealth akce
**Výrobce** :· Ubisoft
**Vydavatel** :· Conquest
**Rok vydání** :· 2003
**Platforma** :· PC, GC
**Cena** :· 999 Kč (GC), 299 Kč (PC)

## HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Zajímavé zpracování famfrpálu, oblíbené zábavy černovlasých čarodějů v kulatých brýlích.

**PC, PS2** :· **EA Czech** :· **499, 999 Kč**

## CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Solidní pokračování atmosferické akce z druhé světové války, které se možná až příliš prezentuje předskriptovanými okamžiky.

**PS2** :· **CD Projekt** :· **599 Kč**

## LMA MANAGER 2003

Pouze lehce nadprůměrný manažer, který zaujme zejména svou cenou.

**Xbox** :· **Gameline** :· **299 Kč**

mobility

Telefony nové generace toho umí mnohem víc

# Víte, na co všechno můžete **použít mobil?**

## Čtěte mobility 3. generace

na stáncích od 13. dubna

O mobilech víme vše ■ Jsme jednička v testech! ■ Milujeme nejnovější techniku stejně jako vy ■ Přidali jsme testy nových mobilů, detailní fotky i rozhodující parametry ■ **Mobility 3. generace zkrátka musíte mít!**

# BONUS ZONE

PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC


94 Začínáme hrát: Opakování
MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

96 Naostro: Slavomír Pavlíček
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 FreeHry
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 Herní servis
OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME

100 Progaming
NEJNOVĚJŠÍ VÝSLEDKY A UDÁLOSTI

101 Hry na mobil
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

102 Komentář
JSOU HRY UMĚNÍM?

103 Hráčův rádce
HRY ZE STŘEDOVĚKU

104 Hardware News
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

105 TEST: Leadtek GeForce 7300 GS
VYPLATÍ SE INVESTICE DO LEVNÉ GRAFIKY?

106 TEST: Reproduktorové sestavy a sluchátka
NEJZAJÍMAVĚJŠÍ VÝROBKY NA TRHU

109 Zatopte si pod kotlem!
RÁDCE PŘI NÁKUPU POČÍTAČOVÉHO ZDROJE

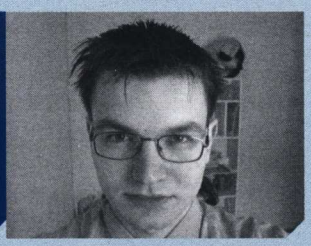
110 Listárna
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I...
RECENZE

112 Obsah CD/DVD
SINGLES: SIMS BEZ CENZURY


## UČIT SE JE ZÁBAVNÉ

Rubrika Začínáme hrát se líbí. Není nad to připomenout si pozadí vzniku žánrů, u nichž máme mnohdy pocit, že jsou tu odjakživa. Do Listárny jsme dostali spoustu kladných ohlasů na podobu článku. Zároveň jste také vyjadřovali obavy o budoucnost této moderní učebnice pro 21. století. Herních žánrů je omezené množství a jednou jejich představování musí skončit. Znamená to zároveň i konec Začínáme hrát?

Odpovím jinak – je možné obsáhnout všechny virtuální světy prostým popisem různých kategorií? Je možné slovy „běhám, jezdím a zabíjím" popsat vše, co dá hráči dohrání Mafie? A co Shadow of Colossus? Nehodlám tím fušovat do řemesla komentáři Karla Kališe (mimochodem také plnému otázek), chci jen ukázat, že hry rozhodně nejsou jednoduchým fenoménem zaškatulkovatelným do několika kategorií. Z toho důvodu je výše položená otázka bezpředmětná. Problematika her je mnohem složitější, a tak ani o témata dalších dílů seriálu nebude nouze. Jaká budou? Nechte se překvapit!



**HONZA MORKES,**
zástupce šéfredaktora

## HITPARÁDA

Hry, které máte rádi

Call of Duty 2 je nesmrtelné. Jeho náskok se sice měsíc co měsíc snižuje, ale stále se zuby nehty drží na první příčce. To ještě pořád nemáte války plné zuby? Zřejmě ne, jinak by další místa neobsadily dvě strategie. Souboj Středozem vs. Hvězdné války dopadl takřka nerozhodně. Naopak, z hitparády vypadává další z matadorů – Need for Speed: Most Wanted nestačil na čerstvou březnovou konkurenci.

Výherce z minulého čísla: **Lukáš Jurcik**

**1. CALL OF DUTY 2 (A)**
Hodnocení: 8,7 (Doupě 12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 4
Hlasů: **31,3 %**

**2. SW: EMPIRE AT WAR (B)**
Hodnocení: 8,8 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **16,2 %**

**3. LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 (C)**
Hodnocení: 8,7 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **15,6 %**

**4. SHADOW OF COLLOSUS (D)**
Hodnocení: 9,6 (01/06)
Počet měsíců v hitparádě: 3
Hlasů: **12,5 %**

**5. BLACK – 6,6 %**
**6. NFS: MOST WANTED – 4,0 %**
**7. GODFATHER – 3,6 %**

**N* TES 4: OBLIVION (E)**
Hodnocení: 9,4 (04/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* CALL OF CTHULHU (F)**
Hodnocení: 7,9 (04/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* TOMB RAIDER: LEGEND (G)**
Hodnocení: 8,1 (04/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* DRAGON QUEST (H)**
Hodnocení: 9,0 (04/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* ONIMUSHA 4 (I)**
Hodnocení: 8,1 (04/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

### NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO16 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO16 D Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je **25. dubna 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

# ZAČÍNÁME HRÁT díl 9

## STAŇTE SE INFORMOVANÝM HRÁČEM

### MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

Celých osm měsíců vás náš průvodce seznamoval s komplexním světem her. Dnes je nařadě opakování

Netradiční příručka určená pro každého hráče měla tu čest přiblížit vám v předchozích osmi dílech nejpopulárnější herní žánry, jejich historii a možnosti, kterými se nás snaží tyto obrovské kompilace jedniček a nul zabavit. Věříme, že jsme hráčské drobotině minimálně otevřeli oči permanentně přimhouřené od záře monitoru a že ti zkušenější si při čtení alespoň nostalgicky zavzpomínali. V následujících číslech se témata rubriky Začínáme hrát rozlétnou doširoka ke všem zajímavým aspektům hráčství. Nicméně jelikož opakování je matka moudrosti (a protože jsou hry hermafroditní, tak i otec), uzavřeme první kapitolu novodobé učebnice stručným souhrnem předchozích částí.

LEKCE 25

#### 1. ZDALEKA NE POSLEDNÍ AKČNÍ HRDINA

Dnešní přemnožení akčních her má jednu výhodu – hráč má možnost si vybrat. Od základního dělení na střílečky z pohledu první osoby (FPS) a třetí osoby (TPS) lze přejít k podrobnější diferenciaci na menší podžánry typu plíživých stealth akcí (Thief, Splinter Cell, Metal Gear Solid), taktických vojenských simulací (SWAT, Rainbow Six, Hidden & Dangerous 2), primitivních střílečka pro odreagování (Call of Duty, Medal of Honor) nebo humorných grotesek (Psychonauts, Giants). Žánr poslední dobou ustupuje od vojenských akcí, tolik populárních v minulých letech, a zaměřuje se především na sci-fi a syrovou brutalitu známou z dob, kdy vládl Doom. Příkladem budiž nedávný Quake 4, připravovaný Prey nebo česká Alpha Prime s příběhem Ondřeje Neffa. O netradiční průlom se brzy pokusí také fantasy titul s prvky RPG Dark Messiah of Might and Magic.

#### 2. VZHŮRU ZA EPICKOU VÝPRAVOU!

Pokud nám akce nabízejí krystalické odreagování, jsou to RPG, jež nám umožní prožít si na vlastní kůži napínavé příběhy, starat se o virtuální postavy a naplno se vžít do umělého světa. Právě ztotožnění hráče se svým avatarem na obrazovce je posláním každého RPG. I zde můžeme vybírat z těch akčnějších (Dungeon Siege, Diablo), vkusných kompromisů příběhu a akce pro všechny (Knights of the Old Republic, Deus Ex) nebo z pravověrných RPG ze staré školy, jako je série Gothic nebo právě vycházející Oblivion, který se ovšem blíží svým pojetím akčním titulům. RPG jsou nejvíce charakteristická pro japonskou produkci a potažmo také pro konzole, kde se s nimi nejčastěji setkáváme. Po sáhodlouhých úvahách, jak nejlépe asijské hry na hrdiny popsat, většina lidí rezignovala na lakonické tvrzení, že jsou jednoduše „jiné". Svým důrazem na emotivní, často mystický až z reality pořádně ustřelený příběh se jim evropské tituly nemohou rovnat (více v tématickém článku).

#### 3. OD VELITELE ARMÁD K RODINNÉMU PSYCHOLOGOVI

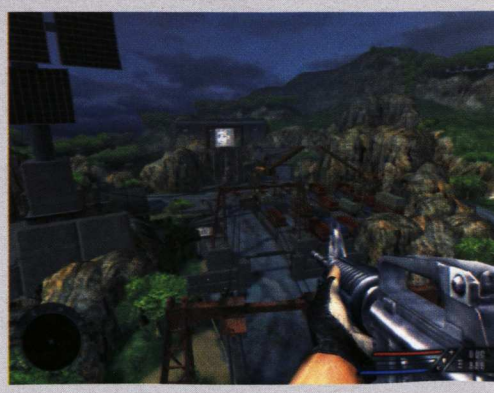
Strategie se za celou historii her stačily rozvětvit z původních válečných simulací do mnoha kategorií, které již zdaleka nemají s masovým zabíjením nic společného. Vezměme si například slavné vládnutí národům v Civilization, stavbu města ze SimCity nebo starání se o ještě menší jednotku společnosti, rodinu, v The Sims. Válečné strategie začaly stagnovat díky neustále omílanému konceptu postav-znič, nicméně nový život jim dnes dávají filmové licence (Battle for Middle-Earth, Star Wars: Empire at War) nebo inovativní zpracování (Black & White). Strategie jsou také žánrem, který má stále prostor k vývoji. Důkazem jsou neotřelí The Movies z dílny Petera Molyneuxe nebo připravovaná Spore od Willa Wrighta, ve které povedeme svou civilizaci od primitivních bičíkovců po kosmické lety.

#### 4. SPORTOVÁNÍ BEZ DŘINY A POTU

Úspěch sportovních her je tak trochu záhadou. Ačkoliv si každý může vyjít ven, popadnout balón a zahrát si fotbal s kamarády, mnohem častěji se to dnes děje na obrazovkách počítačů. Inu, přirozená lidská lenost nahrává herním společnostem (především Electronic Arts), které nás zásobují novými verzemi všech myslitelných sportů. Neopomenutelný hokej (série NHL) stojí vedle simulátorů skateboardingu (Tony Hawk's Pro Skater), rugby (Madden NFL), baseballu (MVP Baseball) a nalezneme zde třeba i virtuální zpracování aktuálních olympijských her, byť v úděsné kvalitě (Torino 2006). Pro nesportovce jsou velmi zajímavé neortodoxní tituly, které stylizují známé sporty do velice zábavné a vtipné formy, jako například nedávný praštěný fotbal Super Mario Strikers na Gamecube.

#### 5. ONLINE ÚNIK DO VIRTUÁLNÍCH SVĚTŮ

Sílící fenomén online her je na jednu stranu přínosný svým budováním umělých říší, které skutečně žijí životem tisícovek připojených hráčů, jejichž komunikativnost a zapojení do společnosti na rozdíl od klasických titulů významně posilují. Naopak jde o hrozbu z hlediska pozdních příchodů do práce, přeru-



**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Koupím equip s nature resistem. Whisp me!

šení školy a očí podlitých krví – když se onlinovka zakousne, urve si část hráčovy duše. Ačkoliv je výběr velký, u nás se těší největší oblibě Guild Wars, u nichž hráči nemusí platit měsíční poplatky, ale především profláknutý World of Warcraft. Dobrodružství party sehraných lidí jednoduše nemůže nahradit žádná offline hra.

### 6. REFLEXY [OFF], ZAPRÁŠENÁ PERIFERIE NA HORNÍ ČÁSTI TRUPU [ON]

Adventury jsou určeny pro přemýšlivější, často jen příležitostné hráče, jež si chtějí primárně vychutnat zápletku. Tam, kde v RPG titulech příběh skutečně žijeme, v adventurách jsme jeho diváky. Dle skalních adventuristů jsou zlatá léta tohoto žánru za námi. Hry jako Indiana Jones 4, Gabriel Knight nebo Broken Sword jsou i přes svou technologickou zastaralost stále na vrcholu inteligentního vyprávění a pekelně těžkých hádanek. Dnes adventury polevují v náročnosti. Perlou se stala především The Longest Journey s křehkou hrdinkou April Ryan v hlavní roli. Na zajímavém pomezí adventury a interaktivního thrilleru stojí nedávno vydaný Fahrenheit, jenž lze směle doporučit jako první krůček k pestrému světu adventur, stejně jako další novější díla zahrnující české Posla smrti a Nibiru, temnou Still Life nebo třeba vtipného Poldu.

### 7. S HLAVOU V OBLACÍCH

Vojenské, civilní, ponorkové, vesmírné či pozemní futuristické – takové mohou být simulátory, které se sice drží na okraji zájmu, ale přesto ukrývají neuvěřitelnou dávku realismu a hratelnosti. Hráč má možnost nasednout do moderní, po zuby ozbrojené stíhačky například v Lock On: Modern Air Combat a jediný rozdíl oproti skutečnému letu je ve faktu, že hráč nemůže nepozornou manipulací s kniplem zabít sebe ani okolo prolétávající labuť nebo Marťany. Svéráznou odnoží je simulování železnic – např. v Trainz Railroad Simulatoru můžeme budovat a následně řídit celá virtuální vláčkoviště! Bohužel trend příliš nepřeje vesmírným simulátorům, jež se od surových akčních titulů typu Wing Commander nebo Freespace propracovaly maximálně k současným simulátorům vesmírného obchodníka, jako je například graficky úchvatný X3: Reunion recenzovaný v předminulém čísle.

### 8. PEDÁL PROMÁČKLÝ AŽ POD PODLAHU

Volant cloumající celým tělem a čtyři kola ve žhavém objetí asfaltu. K tomu hráč počítačových her nepotřebuje vůz v hodnotě doživotního předplatného Doupěte a dokonce ani řidičák. Opět se stačí rozhodnout pro subžánr. Chceme realistickou simulaci? Pak se hlásí Richard Burns Rally nebo GTR – FIA GT Racing. Je libo zábavné závodění opepřené atraktivními automobily s možností tuningu? Volba padne na dlouholetou sérii Need for Speed. Zvláštní kategorii tvoří konzolové závody v čele s kultovním a velmi obsáhlým titulem Gran Turismo nebo Burnout, který si zakládá na co nejintenzivnějším zážitku z jízdy a spektakulárních bouračkách. Stejně jako u sportů, i zde nalezneme několik ústupků realismu před zábavností. Starší Carmageddon prezentuje přejíždění chodců v té nejsurovější formě, zatímco Micromachines vsázejí na praštěné trati (záchodové prkénko apod.) a likvidaci soupeřů ve více hráčích.

### UNIVERZÁLNÍ TEST ZAČÍNAJÍCÍHO HRÁČE

**1. Modelová situace: Na přechodu pro chodce u rušné křižovatky stojí slepá stařenka. Co uděláte?**
[A] Z kapsy u kalhot vytáhnete brokovnici, několika ranami ochromíte dopravu, vyléčíte si uraženou nohu lékárničkou, jež vypadla z pokořeného automobilu, a stařenku převedete.
[B] Nepřevedete ji. Máte dovednost převádění stařenek přes přechod na nízké úrovni, vrátíte se sem za týden po pilném tréninku.
[C] Přihrajete ji svému kamarádovi uprostřed křižovatky, prokličkujete mezi automobily, naběhnete si a je to góóól!
[D] Promluvíte se stařenkou. Nerozumí vám. Promluvíte se semaforem. Nakonec použijete semafor na probíhající veverku a vzniklý elektromagnet vystřelí babičku díky její kovové endoprotéze bezpečně na druhou stranu silnice.

**2. Který z následujících filmů máte nejraději?**
[A] Commando
[B] Pán prstenů
[E] Matrix
[F] Top Gun

**3. Nejraději byste se vydali na dovolenou do…**
[A] …válečné zóny v Afghánistánu
[B] …pařížských katakomb
[E] …reálného světa, který je ukrytý za tím naším
[F] …sousední galaxie

**4. Své jídlo byste si nejraději:**
[B] Sami ulovili
[F] Sestřelili tepelně naváděnou raketou z letadla
[H] Sami vychovali od narození
[D] Přesvědčili prodavačku, ať vám jej dá zdarma

**5. Kdybyste si mohli vybrat povolání, bylo by to:**
[B] Bezdomovec bloumající panenskou krajinou za svitu luny
[C] Trenér fotbalového týmu Zapomenuté Lhoty
[F] Letový dispečer
[G] Řidič taxi se stohem pokut za rychlou jízdu

**6. Ve volném čase se věnujete:**
[A] Střílení menších hlodavců
[H] Plánováním politického převratu
[D] Přestavbě mikrovlnné trouby ve vesmírnou loď
[E] Hackování zámořských bankovních účtů

**7. Do práce (školy) byste se nejraději dopravovali:**
[A] Vojenským transportérem
[C] Pěšky neúnavným sprintem
[E] Digitálně přes optický kabel Českého Telecomu
[G] Závodní formulí

**8. Se kterou z následujících osobností byste nejraději povečeřeli:**
[C] Kateřina Neumanová
[D] MacGyver
[G] Michael Schumacher
[H] Erwin Rommel

**Vyhodnocení**
Nejvíce odpovědí **A** – jste hráčem akcí, nalistujte 1. díl Začínáme hrát, Doupě 7-8/2005
Nejvíce odpovědí **B** – jste stvořen pro RPG (Doupě 9/2005)
Nejvíce odpovědí **C** – sporty jsou pro vás to pravé (Doupě 11/2005)
Nejvíce odpovědí **D** – jste přemýšlivý adventurista (Doupě 1/2006)
Nejvíce odpovědí **E** – ihned se připojte k síti a hrajte onlinovky (Doupě 12/2005)
Nejvíce odpovědí **F** – simulátory všeho druhu vám budou říkat „pane" (Doupě 2/2006)
Nejvíce odpovědí **G** – nemůžete potlačit pudy rozeného závodníka (Doupě 3/2006)
Nejvíce odpovědí **H** – staňte se virtuálním stratégem! (Doupě 10/2005)

# NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

**SLAVOMÍR PAVLÍČEK,**
Ředitel IDEA Games

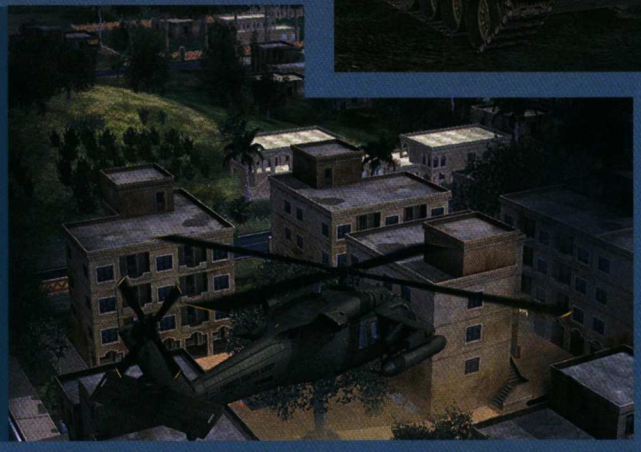
Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V tomto měsíci jste pokládali otázky Slavomíru Pavlíčkovi, řediteli nově vznikajícího sdružení IDEA Games, které si klade za cíl pomáhat českým vývojářským studiím.

**Co vás kdysi vedlo k založení vývojářského studia, které stojí za velmi úspěšnou hrou Operace Flashpoint? Byl to čistě váš nápad?**

Bohemia Interactive Studio jsem založil společně s bratry Španěly, vedla nás k tomu především touha vyvíjet hry, které by nás bavilo dělat a hráče hrát. Vzhledem k úspěchu Operace Flashpoint se to snad daří a bude dařit i nadále.

**Proč označujete vydávání časopisu LEVEL v letech 1995–97 za nejzábavnější „projekt" tohoto období? Co je na vydávání herního časopisu tak zábavné?**

Hodně změn, jiné prostředí, noví lidé. Prostě úplně jiný způsob jednání a života. Požádejte redaktory Doupěte o nějaký tematický článek, jak se žije v redakci herního magazínu, nepochybně by to bylo zajímavé.:-)



**Přivedla vás k založení IDEA Games konkrétní zkušenost, nebo šlo o dlouhodobý plán?**

O založení IDEA Games jsem uvažoval již dávno, nyní takříkajíc uzrála doba. Samotné studio, byť sebeúspěšnější, se stále obtížněji prosazuje v rostoucí konkurenci, navíc prodej a marketing vyžaduje specializovaný tým lidí a ti stojí nemalé prostředky, které si jedno studio nemůže dovolit. Vznikem asociace chceme ulehčit život jak vývojářů, tak i vydavatelů, kteří mohou jednat s jedním subjektem, a přece dostanou širší nabídku.

**PODOBNÉ PROJEKTY JSOU I V ZAHRANIČÍ**

**Je myšlenka jakéhosi konglomerátu vývojářů vaše původní, nebo jste se inspirovali jinými případy?**

Příkladů v zahraničí je víc, ale způsob naší práce je přece jenom trochu jiný, než jsem viděl venku. Především se nesnažíme oslovit vládu, nevytváříme interní regule ani nedohlížíme na věkové kategorie na přebalech her apod., jako tomu je kupříkladu v Anglii nebo USA. Naším prvotním cílem je zviditelnění menších, a v první fázi českých, vývojářů ve světě tak, aby měli lepší pozici pro nalezení vydavatele. Jedině tak mohou mít potřebný klid pro vývoj.

**Potřebuje podle vás tak věhlasný tým jako BI Studio pomoc IDEA Games, není to pro vývojářský objev roku 2001 podle asociace IGDA spíše kontraproduktivní (potlačování relativně známé značky)?**

Asociaci založila samotná studia, my je „pouze" zastupujeme a provádíme pro ně právní a obchodní servis. Identitu si každé studio nechává svoji a naopak nám pomáhá, že jedním ze zakládajících členů je právě známé studio.

**Je možné založení IDEA Games chápat rovněž jako definitivní konec vydavatelských aktivit Cenega Publishing?**

IDEA Games nemá nic společného s Cenega Publishing a ani nemá

## PROFIL OSOBNOSTI

Jednou z nejvýznamnější osobností české herní scény je Slavomír Pavlíček. Při vývoji českého herního trhu byl u mnoha zlomových okamžiků. Jeho nejnovější aktivita nese název Idea Games, což je sdružení tuzemských vývojářských studií, které svým členům pomáhá s prosazením se v zahraničí.

Slavomír Pavlíček začínal v roce 1989 s distribucí her, programů a multimédií na Atari, aby se přes Amigu dostal až k hrám na PC. Když v roce 1991 vznikla pražská prodejna PC Shop, bylo jasné, že bez těsnější spolupráce s distributory to nepůjde, a tak následovaly logické kroky v rozšiřování působnosti společnosti: založení sítě specializovaných obchodů JRC, herního distributora Bohemia Interactive a v neposlední řadě vývojářského studia, které stojí za celosvětovým hitem Operation Flashpoint.

Mezi nejzábavnější projekty tohoto období řadí sám Slavomír Pavlíček vydávání časopisu Level v letech 95–97. V roce 2000 došlo k přejmenování distribuční společnosti na Cenega, kterou v roce 2005 koupila ruská herní společnost 1C. V současné době Slavomír Pavlíček působí ve sdružení nezávislých českých herních vývojářů Idea Games, které se snaží více prosadit česká a moravská herní studia na světových trzích a zároveň hájit zájmy herních vývojářů v České republice.

vydavatelské ambice. My zastupujeme studia, Cenega Publishing je vydavatel. Dokonce jeden z našich projektů bude vydávat Cenega.

### JEDNÁME I SE ZAHRANIČNÍMI STUDII

**Bude se počet týmů sdružovaných pod značkou IDEA Games postupně zvyšovat? Hodláte se zabývat jen českými týmy?**
Jsme otevřená asociace. V současné době jednáme s dalšími studii nejenom z České republiky.

**Co všechno můžete menším týmům nabídnout?**
Poměrně hodně – prodej, marketing, právní a finanční poradenství a zkušené producenty.

**Jaká je podle vás pozice takovýchto studií v globálním pohledu? Mají vůbec v době nástupu next-gen technologií šanci uspět?**
Samostatně moc ne. Pokud se dají dohromady, tak ano.

**Úspěšná nezávislá studia ve většině případů končí v rukou velkých vydavatelských společností. Je toto reálné i v případě českých týmů?**
Ano, ale až za několik let. V organizaci, postupech práce, kontrole apod. máme ještě hodně co dohánět.

### ČESKÉ VÝVOJÁŘE TRÁPÍ FINANCE A PLÁNOVÁNÍ

**Co podle vás nejvíce trápí tuzemské vývojáře?**
Finance a plánování.

**Píšete, že IDEA Games bude „hájit zájmy herních vývojářů v České republice". Můžete být konkrétnější? Co přesně budete pro tuzemské týmy dělat?**
Zajišťovat finance a radit s plánováním. Pokud počítáme pouze zakládající studia, máme zkušenosti z vývoje více než desítky titulů, jako jsou mj. Operation Flashpoint, UFO: Aftershock nebo Shade: Wrath of Angels. Díky tomu jsme schopní poradit i jiným a pomoci jim neopakovat naše chyby. A protože i my se rádi učíme, věřím, že spolupráce s dalšími studii bude přínosná pro obě strany.

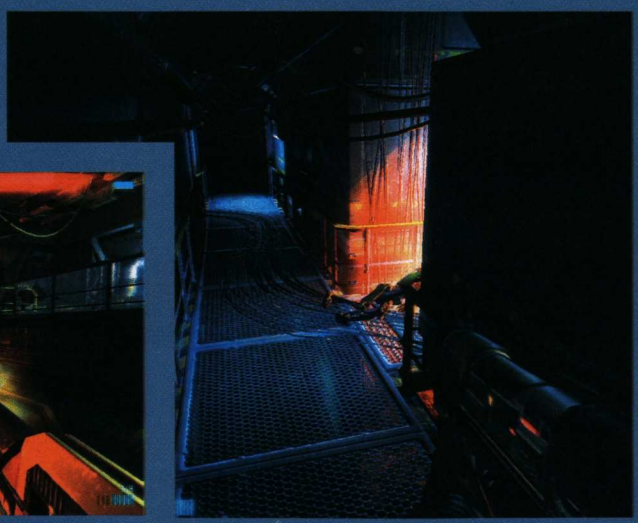
**Jakým způsobem probíhá spolupráce mezi vámi a týmem? Jste pro vývojáře opravdu jen pomocnou „servisní organizací", nebo zároveň spolupracujete na vývoji projektů?**
Pracujeme přímo s týmy. IDEA Games má ve svém týmu obchodníka, marketingového specialistu a producenta a ti všichni přináší své podněty a nápady. Neříkáme, co mají dělat, ale řešíme organizační záležitosti, které nejsou nezbytné pro samotný vývoj, ale spíše pro bezproblémový provoz firmy.

**Kterou z „vašich" her považujete osobně za nejzajímavější?**

Nejzajímavější je pro mě asi hokej (ten skutečný), zrovna nedávno jsme vyhráli další turnaj :-)

**Bylo poslední UFO natolik úspěšné, že se vyplatí investovat do dalšího pokračování?**
Tak, jak je navrženo UFO: Afterlight, se snad vyplatí a hráči budou spokojeni.

**Hrajete vy osobně hry? Který žánr je váš nejoblíbenější?**
Mám rád strategie typu Warcraft, Age of Empires, Total War, Caesar, Command & Conquer, Settlers, Blitzkrieg, Cossacks nebo Codename: Panzers. A samozřejmě jsem dlouholetým hráčem online strategie Red Dragon.



## EDUARD ROJÍČEK,
US Action

Trochu stranou pomyslného souboje českých distributorů stojí ostravská společnost US Action. Zatímco strategie většiny ostatních firem se zaměřuje na vydávání her současně se světovou premiérou, pro US Action nejsou termíny primární. Zato se však hráči dostane herního hitu v češtině za neuvěřitelnou cenu 299 Kč, jak se tak stalo loni např. v případě RPG Boiling Point. Ředitelem společnosti US Action je Eduard Rojíček, který je rovněž hostem příštího dílu NAOSTRO.

Eduard Rojíček se narodil 20. července 1967. Jeho cesta k hrám byla poměrně klikatá. Od roku 1990 pracoval v Belgii. Po návratu domů využil své zkušenosti z Beneluxu a založil společnost US Action Tsechije coby českou pobočku belgické firmy. Původně se společnost orientovala na prodej příslušenství pro PC, od roku 1996 se pomalu začala zajímat i o herní průmysl. V současné chvíli má společnost v nabídce množství vlastních titulů, pro něž je charakteristická příznivá cena a česká lokalizace. Za všechny jmenujme strategie D-Day, Fire Captain nebo zmiňované RPG Boiling Point. Eduard Rojíček je ženatý, mezi své záliby počítá squash a lyžování, ve volné chvíli však nepohrdne ani hudebním CD či knihou.

Své dotazy můžete Eduardu Rojíčkovi posílat do **22. dubna 2006**. Na vaše otázky čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Lukáš Kubičný. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

# Freehry

freehry.doupe.cz

0 Kč

DVD Hry najdete na DVD 04/06

**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Doupěte
Definitivně se zbláznil

## 1. ROCKY 3D

Kdeže jsou ty časy, kdy jsme si s dětmi ve školce hráli na pověstného Rocky Bramboru, šikovného boxera v podání Silvestera Stallona. Nyní se všechny archaické vzpomínky vracejí s příchodem freewarové hříčky Rocky 3D. Jak už sám název napovídá, budete po vzoru filmu boxovat. Existuje jen málo her podobného ražení (ve světě freeware titulů je jich o to méně), bohužel ani tvrďák Rocky nepřekročil svůj stín. Sport tvrdých chlapů se v jeho podání hry mění v bezduché, leč návykové mačkání knoflíků. Největší vadou na kráse je neatraktivní grafické zpracování s ohavně zpracovaným publikem.

Hodnocení :· **6,6**

**ID :·** 113351
**Žánr :·** Sport
**Výrobce :·** Mat Dickie
**Velikost :·** 2,67 MB

## 2. STREET BIKE FURY

Milovníci motorkářských gangů a násilí na dvou kolech prožijí díky Street Bike Fury několik hodin ve virtuálním ráji. Principem hry je ujíždět všudypřítomným nepřátelům a vyhýbat se zavazejícím předmětům, potažmo je rozstřelovat (mezi ně patří ostatní motorky, zaparkovaná auta, krabice, chodci nebo helikoptéry). Nechybí ani kaskadérské kousky v podobě dlouhých skoků, jež jsou patřičně bodově ohodnoceny. Cílem není holé přežití, nýbrž nastřádání maximálního skóre. Do noty Street Bike Fury hraje i propracovaná a barvitá grafika, přestože je vytvořena v jednodušším programu Game Maker. Stává se tak názornou ukázkou, že ne všechny „instantní" tituly, vyšlé z pásu tohoto vývojového nástroje, jsou k zahození.

Hodnocení :· **8,1**

**ID :·** 113363
**Žánr :·** Akce
**Výrobce :·** Shawn64
**Velikost :·** 12,60 MB

## 3. ARCH ANGEL

Freewarových leteckých simulátorů je jako šafránu. Jeden z nich, Arch Angel, nabízí hráči možnost usednout do kokpitu bojové helikoptéry. Nejedná se o plnohodnotnou 3D střílečku, ale spíše o jejich odlehčenou verzi. Nad vrtulníkem nemáte plnou kontrolu, nezadržitelně letí kupředu a vy se jen vyhýbáte palbě, kterou následně opětujete. Po skončení mise si za získané finance můžete zakoupit lepší výzbroj, s níž zničíte pozemní cíle mnohem efektivněji. Arch Angel nabízí kromě slušné porce zábavy také pohledné trojrozměrné zpracování plné působivých efektů, jako jsou vybuchující tanky, hořící stromy nebo kouř z právě vystřelených raket.

Hodnocení :· **8,6**

**ID :·** 113330
**Žánr :·** Simulátor
**Výrobce :·** Sleazy Soft
**Velikost :·** 8,50 MB

# RIO BECHERIO

## ČESKÉ GRAND THEFT AUTO ZDARMA?

Ambiciózní projekt českého vývojářského týmu Gamers Reality Software, který již má na svém kontě rozporuplnou Trójskou válku, pomalu vystrkuje růžky. Rio Becherio mělo původně vzniknout pro loňský ročník soutěže Becherovka Game, ale rozsáhlost titulu nedovolila včasné odevzdání fungující verze. Autoři ovšem nezahodili rozdělaný projekt do koše – letos hodlají slibně vyhlížející hru dokončit.

Podle oficiálních zdrojů bychom se měli dočkat titulu ve stylu fenomenálního Grand Theft Auto. Na začátku si zvolíme jednu ze čtyř postav (dopravce, obchodník, strážce zákona a lupič), přičemž ve všech případech začínáme jako pouliční nula. Postupem času se vyšplháme na vyšší pozice, které úzce souvisí s vybraným povoláním. Třešničkou na dortu a cílem celé hry by mělo být dosažení postu starosty obrovského města, jehož rozloha bude čítat přes jeden a půl čtverečního kilometru. Zdali se jedná pouze o plané sliby, nebo se všechny přislíbené možnosti ve hře skutečně objeví, se dozvíme příští zimu, kdy by mělo Rio Becherio vyjít.

# HERNÍ SERVIS

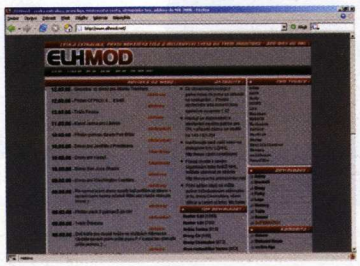
**OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME... ZDARMA**

Všechny soubory najdete na DVD 04/06

## Co nového na síti?

Máte rádi zimu a snowboarding? Pak by vás mohl zaujmout betatest hry Stoked Rider. Přihlásit se můžete na adrese **www.stokedrider.com/openbeta.php** :- Pokud byste se rádi podívali do hlavního města Německa a přitom se vám nechce zvedat od počítače, můžete si vyzkoušet hru Rush for Berlin, jejíž domovská stránka (**www.rfb.gameswelt.de**) byla nedávno spuštěna :- Všemožné i nemožné automaty a jiné hrací přístroje. Tak by mohl znít podtitul povedené galerie na adrese **rwatts.cdyn.com/graphics/album** :- Mafia Contabile, první neoficiální datadisk pro domácí pecku Mafia, se dočkal nové domovské stránky, kterou najdete na adrese **mafiadt.finewaystudios.com** :- Tvůrčí studio Lionhead uvolnilo k volnému stažení editační nástroje pro hru Black & White 2, objevíte je na adrese **www.lionhead.com/bw2/modding.html**

## Fanstránka měsíce




Letošní zima snad již skončila, chladné okamžiky si ale můžete prodloužit. Dočkat se jich můžete dokonce v teple domova u monitoru, zvláště holdujete-li hrám ze série NHL. Fanouškovská stránka jménem ELHmod.net je určena všem milovníkům hokeje. Najdete zde spoustu užitečných věcí pro drtivou většinu her s trojpísmennou kombinací NHL v názvu. Stránka se navíc primárně zaměřuje na domácí soutěž, tudíž si můžete stáhnout dresy jednotlivých extraligových týmů, arény, obličeje a mnoho dalšího.

## Hráči mezi námi

U her se baví více lidí, než se na první pohled může zdát. Smyslem rubriky Hráči mezi námi je v krátkosti představit náhodně vytipované české hráče. Nedivte se proto, když se v naší rubrice objeví váš věčně mrzutý soused odnaproti nebo ta pěkná dlouhonohá blondýnka z autobusu.

**Jméno:** Dana Dekanová, nick Lanny
**Povolání:** Student
**Věk:** 17 let
**Na čem hraji:** Procesor 1,9 GHz, 512 MB RAM, GeForce 128 MB
**Od kdy hraji:** Od 9 let, kdy mě k hraní přivedl bratr
**Jak často hraji:** Zhruba 2,5 hodiny denně
**Co hraji:** Adventury, RPG, akce, simulátory, tycoony
**U čeho jsem naposledy strávila nejvíce času:** Rise of Nations, Freelancer

**Michal Ader,** vedoucí sekce CD/DVD
Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit

## Rozšířený zážitek

### REAL GTA3

I když hra Grand Theft Auto 3 vyšla již před dlouhou dobou, stále existuje dostatek hráčů, kteří se jí nehodlají vzdát. Pokud jste mezi nimi i vy a chtěli byste si zážitek z hraní zpestřit, jednou z možných voleb je Real GTA3 od Petra Doupala. Základní myšlenkou módu je přiblížit GTA3 co možná nejvíce reálnému světu. Jak? Přidáním aut existujících značek, světově známých budov nebo reklam na skutečné

firmy a produkty. Změn je ale oproti původní hře spousta, proto bude nejlepší, když si modifikaci vyzkoušíte na vlastní kůži. Spolu s ostatními soubory ji najdete na DVD.

### LONGWOODOV KOMPLEX

Fanoušci slovenského Chasera by měli zpozornět, jelikož si budeme představovat novou singleplayerovou modifikaci pro tuto hru. Ta nese název Longwoodov komplex a obsahuje rovné tři levely. První a poslední jsou outdoorové a odehrávají se v horách Mount McKinley, druhý level je čistě interiérový. Hlavním hrdinou je opět John Chaser, jenž se musí vloupat do Longwoodova komplexu a zjistit, jaká že nekalá činnost se zde děje. Podle tvrzení autorů by dohrání modifikace mělo zabrat kolem 20 minut.

### RENOVATION 2.0

V pořadí třetí singleplayerovou modifikací, kterou si dnes představíme, je Renovation pro Icewind Dale: Heart of Winter. Jeho autoři se rozhodli rozšířit původní hru o množství nových questů, lokací, předmětů atd. V současné době navíc pracují na další verzi modifikace, která ale prozatím nebyla dokončena.

## OPRAVUJEME

*Máte problémy s vaší oblíbenou hrou? Něco se vám na ní nezdá nebo si nevíte rady? Pak právě pro vás je náš opravárenský koutek, v němž se společně podíváme na možná řešení nejzásadnějších problémů.*

Společnost id Soft vypustila na internet betaverzi 1.1 patche pro svou poslední hru **Quake 4**. Opraveny by měly být některé drobné chyby v singleplayeru i multiplayeru a především výrazně vylepšen síťový kód :- Hrajete rádi druhý díl **Serious Sama** v multiplayeru? Pak si nenechte ujít patch v2.068, který přidává nový deathmatchový mód, nový hlasovací systém, modifikace poškození a spoustu dalších rozšíření. :- Jestliže vám padá relativně povedená adventura **Keepsake**, vše by měl vyřešit nově vypuštěný patch v1.4 :- Nikoliv od autorů, ale od fanoušků vzešla nová oprava v1.15 na strategii **Hammer & Sickle**. Ta vám odstraní chybu v jednom z questů, nesprávné parametry u nástrojů pro opravy zbraní a také drobné nedostatky v textech.

## TRAILER MĚSÍCE

Byl to ostrý boj, ale vítěz z něj nakonec vzešel. Je holohlavý, má na zátylku vytetováno číslo 47 a posledních pár let pracuje jako nájemný vrah. Pokud tipujete, že jde o známého Hitmana, hádáte správně. V pořadí již třetí trailer nabízí možnost nahlédnout na několik proklamovaných novinek z připravované akční pecky Hitman: Blood Money.

1. Většinou přicházím bez pozvání
2. Občas vypomáhám v krematoriu
3. Sem tam to proložím vraždou
4. A někdy pomáhám mámě s odpadky
5. Po každém náročném dni si ale vždy rád vydechnu

# PROGAMING

## STUDENT CYBER GAMES 2006

Jste studentem střední školy a hrajete Starcraft? Jestliže jste na obě otázky odpověděli ano, jste pravým adeptem pro účast na akci Student Cyber Games 2006.

**Co je Student Cyber Games?**

Autoři prezentují Student Cyber Games jako akci zaměřenou na studenty středních škol, kteří se zabývají hraním a chtějí změřit své síly s ostatními. Svým způsobem prý jde o mistrovství škol v počítačových hrách. Letos probíhá již třetí ročník, poprvé však celorepublikový.

**Jaké hry se hrají?**

I když se Student Cyber Games profiluje jako mistrovství pro studenty všech středních škol, jedinou oficiálně podporovanou hrou je Starcraft: Broodwar. Pořadatelé uvádějí, že jde o jednu z mála her, která není akční s násilnou tématikou, spojuje logiku, strategii, hratelnost a zároveň nepostrádá dynamiku. I přesto – když se akce schovává za tak honosný název, očekávali bychom, že organizovaných turnajů bude víc. Možná v budoucnu.

Do projektu, který zaštítilo Ministerstvo informatiky ČR, je v současné době zapojeno asi 60 škol a počítá se přibližně s 1 500–1 700 hrajícími studenty. Ceny v celkové hodnotě okolo 100 000 Kč budou předány vítězům na republikovém finále, jež se uskuteční 28. dubna. Více informací o akci a termíny jednotlivých kol najdete na domovské stránce www.studentcybergames.com.

## CO SE DĚJE?

**NOVÁ TVÁŘ U TÝMU CANDID**

Multiklan Neophyte je opět chudší o jednoho hráče. Opustit své stávající působiště se rozhodl hráč s nickem spq, který míří do stále úspěšnějšího týmu Candid. Zde zaujme místo hráče zEra, jenž je delší dobu mimo Českou republiku a nebude moci hrát. Současná sestava týmu Candid je následující: Daniel 'boddie' Kloud, Jan 'JOHAn' Juráň, Jan 'n1ko' Říha, Jiří 'Slaiken' Zavoral, Jan 'spq' Podlipný.

**W3 SEKCE U NECRORAISERS ŽIJE!**

Vypadalo to jako hotová věc, nicméně vše je nakonec jinak. Jeden z nejúspěšnějších domácích multiklanů dneška, tým Necroraisers, se po dlouhé době rozhodl oživit svou zdánlivě mrtvou Warcraft 3 sekci. Pohled do jejích řad ohromí množstvím členů, které by při aktivitě mělo udržet sponzorství. Ovšem nikoliv všech ale pouze těch nejpřínosnějších hráčů v daném měsíci. Uvidíme, jak jim tento model vyjde.

**POZOR NA PODVODNÍKY**

Podvodníci se Steam účty opět udeřili. Vydáváním se za adminy lig či serverů chtějí, aby jim oslovený hráč poslal kvůli ověření své uživatelské jméno a heslo, případně rovnou CD-Key. V tomto případě se daný člověk vydává za Daniela Mikšovského z ProGamers a slibuje hráčům různé věci, týkající se AMD CS ligy. Jde samozřejmě o podvodníka, na jehož laciné triky se nevyplatí naletět.

## LIGOVÝ SERVIS

**ČESKO PORAŽENO POLSKEM**

V dalším mezinárodním turnaji v Counter-Strike se proti českému týmu postavili zástupci Polska. Ti se bohužel ukázali nad síly naší reprezentace – po čtyřech konaných zápasech byl stav 1:4. Už v té chvíli bylo vše rozhodnuto. Zbylé hry pouze kosmeticky upravily skóre na o něco příznivější 2:5 ve prospěch Polska.

**AMD.CS MEZIHERNOVÝ TURNAJ 2/06**

Rovných 27 klanů a 135 hráčů. Taková je bilance zatím posledního mezihernového turnaje AMD. Counter-Strike 1.6, konaného na začátku minulého měsíce. Hojná účast přinesla mnoho vypjatých okamžiků a pěkných soubojů. Ve finále proti sobě stanuly týmy SkyRiders a Candid, přičemž prvně jmenovaným se podařilo zvítězit. Na třetím místě skončil klan Without Identity.

**GIACOMO KONČÍ POD BEDNOU**

S bramborovou medailí a tím pádem čtvrtým místem se domů vrátil hráč Warcraftu 3, Giacomo. V uplynulých dnech se zúčastnil prestižního sportovního klání Samsung Euro Championship, které proběhlo v rámci hannoverského CeBITu. Na soutěži se sešli hráči zvučných jmen, a ačkoliv zpočátku Giacomo procházel turnajem bez nejmenších problémů, dosažení některého z medailových míst bylo nad jeho síly. Na prvním místě nakonec skončil 4K^Grubby (4 000 eur), v jeho závěsu kolega 4K^ToD (2 000 eur) a na třetím fnatic. DIDI8 (1 000 eur).

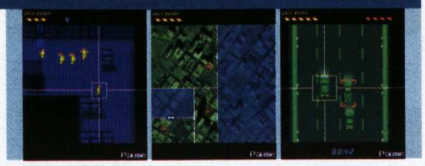
**Michal Ader,** vedoucí sekce CD/DVD
*Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit*

## BRICKS N BOWLING

Poslední přírůstek do stojatých arkanoidních vod Bricks n Bowling přináší po delší době vítané oživení. Základem hry je klasický Arkanoid – pohyblivou destičkou odrážíte míček, jímž bouráte cihly ve zdi. I když moderní hry umí i lepší grafiku, průměr v tomto případě stačí. Nechybí obvyklé bonusy i několik méně obvyklých činností, přibylo pár originálních nápadů na zvýšení odolnosti zdí (a tedy cenná vyšší obtížnost pro hráče), užitečná je nápověda, která vždy poprvé, když se objeví nový bonus, zobrazí jeho účinek (navíc je v češtině). Jakmile dokončíte jednu úroveň Arkanoidu, dostanete se k jedné úrovni bourání kuželek – opět pohybujete deskou a odrážíte míčky, jen místo cihliček bouráte šestici kuželek v kamenných boxech. Do každého boxu může vlétnout kulička pouze dvakrát, pak se uzavře a zmizí. Když nadvakrát neshodíte všechny kuželky, nic se ovšem nestane, jde jen o skóre. Ovládání je bezproblémové, citlivost desky však mohla být vyšší. Doba hraní se pohybuje okolo několika hodin, 55 levelů dá docela zabrat.

Hodnocení :· **7,0**

**Žánr** :· Arkanoid
**Platforma** :· Java MIDP 2.0
**Výrobce** :· Indiagames, www.indiagames.com
**Cena** :· 49 Kč
**Zdroj** :· T-Mobile, www.t-zones.cz

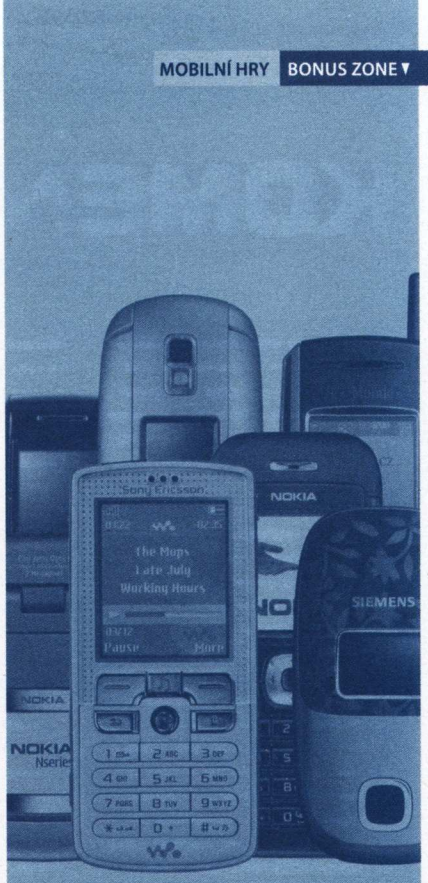


## 24 HODIN

Pokud občas projdete kolem televize, asi víte, že 24 hodin není jen délka dne, ale také několik řad amerického seriálu, v němž musí Kiefer Sutherland během jediného dne vyřešit komplikované případy. Seriál se odehrává jakoby v reálném čase. Na jeho úspěch se pokouší navázat i hra z dílen I-Play. Jedná se o promyšlenou akci plnou dílčích misí, přičemž každá je úplně jiná (ale opravdu jiná), a tak není od věci využít ani možnosti tréninku. K dokončení každého úkolu se totiž vždy musíte vejít do daného a povětšinou obtížného časového limitu. Hratelnost je výborná a nijak nevadí ani na pohled občas trochu jednodušší a „decentnější" styl hry – což platí pouze o některých misích, jiné jsou naopak rozmanité a bohaté. Vaší pracovní náplní bude vyhledávání zločinců, šifry, automobilové honičky a další lákadla. Ve hře se vyskytuje hodně zpráv a textů, na nichž si procvičíte angličtinu, protože hra není lokalizována do češtiny.

Hodnocení :· **7,8**

**Žánr** :· Akční
**Platforma** :· Java MIDP 2.0
**Výrobce** :· I-Play, www.i-play.com
**Cena** :· 79 Kč
**Zdroj** :· Redboss, www.redboss.cz




# Mobilní hry

## PRINC Z PERSIE 3: DVA TRŮNY

Princ z Persie patří mezi legendy nejen na počítačích a konzolích, ale i na mobilních telefonech. V mobilech se ale série přece jen trochu liší – odstartovala dílem Sands of Time, který byl na počítačích již čtvrtým dobrodružstvím mladého šlechtice. Komu by to ale vadilo, když vznikl v dílnách Gameloftu, který je zárukou kvality. V Sands of Time musel princ najít a zničit Písky času, v druhém díle, nazvaném Warrior Within, přemoci zlou královnu času a své zlé „dvojče". Nyní se v završení trilogie Two Thrones vrací zpět do rodného Babylonu, kde musí vybojovat zpět svůj trůn z rukou zrádného vezíra (a jen tak mimochodem také osvobodit nejkrásnější ženy Babylonu – komu by se ostatně chtělo bojovat jen o nepohodlný zlatý kus nábytku).

Nejnovější díl Prince je suverénně nejlepší po stránce grafiky. Ve hře čeká devět nádherných scenérií s nápaditou grafikou, úžasnými animacemi a krásně plynulým překreslováním. Zvuky patří také k nadprůměru, ale hru klidně zvládnete i bez nich. O to větší škoda je, že všech devět kol dohrajete maximálně za hodinku. To je největší minus celé hry – propracované prostředí by si zasloužilo mnohem více, dlouhé hodiny hraní. Na kratší životnosti se podílí i některé automatické pohyby prince – po jednom přesném skoku třeba sám vyručkuje dále na slaňovací provaz nebo přeskočí jinam. Ačkoli jeho pohyby vypadají úchvatně, v některých případech příliš zlehčují hraní. Jinak je ale radost dívat se na všechny pestré skoky, útoky, komba a spoustu dalších činností.

S ovládáním prince není sebemenší problém, můžete použít buď pětisměrové tlačítko, nebo klasickou kombinaci kláves 2, 4, 5, 6, 8, několik dalších kláves se stará o pomocné skoky a použití Písků času, které zpomalují scénu, a dovolí vám tak překonat překážky, které byste za normální rychlosti nezvládli. Hra je kompletně v češtině.

Největšími novinkami třetího dílu jsou bojový systém útoku ze zálohy, díky němuž řadu soubojů ukončíte jedním rychlým bodnutím, a rozdvojená osobnost Prince – ostatně slogan hry zní „One warrior, two souls", čili jeden válečník, dvě duše: budete tedy bojovat se dvěma odlišnými princi. Dobré „já" vsází na dva meče, zlé alter ego, které se v princi občas probudí, do svých rukou bere dlouhý smrtící bič. Obě postavy využívají jiné pohyby a způsob boje, což je velice efektní. Škoda, že oba princové už rovnou umí bojová komba a neučí se je průběžně jako v minulém dílu. Komba i rozhodující údery jsou zpracovány se speciálními grafickými efekty a ty jsou nejen velmi účinné, ale lahodí i oku hráče.

Kromě arkádového režimu s devíti levely si můžete zahrát i mód Přežití, v němž se snažíte odolávat útokům nepřátel, dokud to jen jde. Díky tomu se jinak krátká doba hraní přece jen o něco zlepší.

Hodnocení :· **8,6**

**Žánr** :· Arkáda
**Platforma** :· Java MIDP 2.0
**Výrobce** :· Gameloft, www.gameloft.com
**Cena** :· 68 Kč
**Zdroj** :· Eurotel, games.eurotel.cz

**Ivan Lukáš**, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

# KOMENTÁŘ

## HRY A UMĚNÍ, JDE TO DOHROMADY?

**KAREL KALIŠ,**
stálý spolupracovník Doupěte

Svět interaktivní zábavy je s námi už desítky let. Od svých počátků v podobě „honění" bílého čtverečku po černé obrazovce v Pongu postupně rostl, bobtnal, přetvářel se, narážel do slepých uliček, hledal nové cesty, vznášel se a propadal, až nakonec dospěl tam, kde se nachází nyní. Ne, nechci se zabývat současnými trendy počítačové zábavy a jejich dalším směřováním. Zajímá mě pohled z jiného úhlu. Stejně jako se vyvíjejí samotné hry, mění se i názory na ně ze strany nezainteresované veřejnosti. Doby, kdy hraní bylo považováno za méněcennou zábavu vhodnou pouze pro malé děti či asociální jedince, už snad dávno odvál čas a nyní se čím dál častěji začínají vynořovat jiné otázky. Zda hry nemohou přinést i něco víc než jen pouhou zábavu, zda se nedá toto nové médium brát i za jistou formu umění.

Na sklonku loňského roku rozbouřil neklidné hladiny této diskuze jeden z nejznámějších amerických filmových kritiků, Roger Edbert. Podle něj se hry nikdy nemohou posunout na úroveň umění, neboť potřebují hráčovy volby, zatímco umělecké filmy a literatura vyžadují plnou autorskou kontrolu. Edbert sice přiznal, že sám není dostatečně obeznámen s významnými herními díly, ale na druhou stranu nikdo mu prý nikdy nebyl schopen jmenovat hru, jež by snesla srovnání s velkými dramatiky, básníky, filmaři, romanopisci či skladateli. Hra podle něj může aspirovat na umělecky významnou pouze coby vizuální zážitek. Jistě, můžete Edbertův názor zatratit jako nesmyslný díky jeho herní neznalosti, ovšem další úder na „nekulturnost" her přišel z vlastních řad.

Hideo Kojima, proslulý japonský herní návrhář a velký vypravěč, také zastává názor, že hry nejsou umění. To podle Kojimy představují věci, které najdete v muzeu, ať už sochy či malby. Hry by se prý daly srovnat s provozováním muzea – jak nasvítíme předměty, kam je umístíme, jak budeme prodávat lístky? Spíš než umění jsou jakýsi druh služby. Snaží se pobavit všechny hráče, kteří je vyzkouší, zatímco u pravého umění stačí, aby něčím zaujalo jednoho člověka. Ale i podle Kojimy najdeme ve hrách prvky a částečky umění; cesta, jakou se snaží hra poskytnout službu, je také umělecký styl, forma umění. Skutečně by se tedy zdálo, že videohry mají s uměním pramálo společného, jenže existují i opačné názory.

Mezi ty, jež nesouhlasí s Edbertovým stanoviskem, patří i filmový režisér Christophe Gans. Muž, který sedí na režisérském křesle chystaného filmového zpracování hororové série Silent Hill. Gans tvrdí, že hry jsou formou umění, což si uvědomil při hraní Silent Hillu či The Legend of Zelda, jež mu přinesla nádherný, poetický zážitek. Gans zastává názor, že každé nové médium si zaslouží úctu, ačkoliv se zdá zpočátku primitivní či naivní. Někteří lidé v něm mohou objevit důležité věci a náležité prožitky. Pokud prý najdeme na celém světě třeba jen jediného člověka, jenž si myslí, že mu hra přinesla nádherný zážitek, potom to něco znamená.

Proč jsem se tak obšírně rozepisoval o názorech některých známých osobností? Neboť dokazují zároveň vše a nic. Stejně, jako se rozchází jejich názory, musí existovat i nespočet dalších a odlišných. Jádrem problému by totiž měla být otázka „co je vlastně umění?". Co si pod tímto pojmem představujete? Je to pouze to, o čem vám řekli, že to patří mezi tzv. umění? Michelangelova socha Davida, Piccasova Guernica, Mozartova opera Don Giovanni? Nebo se orientujete podle některé z mnoha encyklopedických definic? Problém nacházím v tom, že podle některých se určité počítačové hry dají zařadit mezi umění, jiné definice to však zavrhují. Ale to platí i pro další věci, jež jsou v této době za umění považovány. Kde je tedy pravda?

Osobně zastávám názor, že žádná univerzální pravda neexistuje. Pohled na umění je čistě subjektivní, jen vy sami si můžete určit, zda to či ono dílo na vás působí jinak, nějakým způsobem vás ovlivnilo a považujete ho za umělecké. Všeobecné bagatelizování a určování, to, to a to je umění, nic jiného, a pokud si to nemyslíš, jsi kulturní ignorant, považuji za přímou cestu do pekel. Sám znám několik herních titulů, které na mě působily stejným dojmem jako osobní setkání s některými významnými díly, která se do škatulky umění vejdou. Ale účelem tohoto článku není definovat, co je umění, ani zda se mezi ně dají řadit také hry. Pojem umění je totiž jako rovnice o mnoha neznámých, jež se nedá uspokojivě vyřešit. Však i uvedené výroky pánů Ganse, Kojimy a Edberta vás snad přesvědčily o tom, že každý považuje za umění něco jiného.

Cílem bylo spíše zamyšlení. Co vlastně považujeme za umění? Dokážeme mezi ně zařadit i nějakou počítačovou hru? A když ano, proč? Nečekám, že spolu problém uspokojivě vyřešíme, až čas ukáže, zda se hry dokáží zařadit na stejnou úroveň jako například filmy či knihy. Zatím se můžeme spokojit s tím, že se o tom mluví a přemítá, a už z toho vyplývá, že všechny hry nepřináší jen pouhou povrchní zábavu pro malé děti a chvilkové odreagování.

> Doby, kdy hraní bylo považováno za méněcennou zábavu pro děti a asociály, už snad dávno odvál čas

## MEDIEVAL: TOTAL WAR

Jeho Veličenstvo král strategií aneb série Total War, která skvělým způsobem kombinuje diplomacii, ekonomiku a výrobu (probíhající na taktické mapě) s adrenalinem nabitými bitvami v plně trojrozměrném prostředí. Těžko byste našli komplexnější a přitom zábavnější zpodobnění historických bitev a událostí. V kampaních vás nikdo nikam netlačí a je jen na vás, pro jakou strategii se rozhodnete. Ovládnout středověkou Evropu ale lehké nebude.

**Žánr** Komplexní strategie
**Rok vydání** 2002
**Platforma** PC
**Cena** 599 Kč (1 099 Kč s datadiskem)

- propracovaná strategie, historický základ
- v přípravě druhý díl, který předchůdce jistě překoná

## EUROPA 1400: THE GUILD

Hora strategií naštěstí není jediným virtuálním zpracováním středověku. Unikátní místo mezi ostatními zaujímá Europa 1400, která stojí na pomezí mezi RPG, simulátorem života a obchodníka. Ve hře se stáváte obyčejným měšťanem a je jen na vás, jak se budete probíjet životem. Můžete se stát obchodníkem, zlodějem nebo třeba knězem. Budete se starat o svůj obchod, dům, namlouvat si manželku, stoupat na společenském žebříčku. A co nezvládnete vy, dokonají vaše děti.

**Žánr** Simulátor života ve středověku
**Rok vydání** 2002
**Platforma** PC
**Cena** 180 Kč

- spousta možností, originalita
- nudné pasáže

## AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Klasika. Žádné jiné slovo necharakterizuje sérii Age of Empires lépe. Hra je realtime strategií v nejstandardnějším slovníkovém významu. Stavíte základny, těžíte suroviny, vyrábíte vojáky, vylepšujete je a posíláte na nepřítele. To vše rozděleno do spousty kampaní za nejrůznější evropské i neevropské národy.

**Žánr** Realtime strategie
**Rok vydání** 1999
**Platforma** PC
**Cena** 799 Kč (s datadisky)

- klasický koncept dovedený k dokonalosti, spousta národů
- nepřináší nic nového

# Hráčův rádce

## Středověké hry

Spanilí rytíři na bílých koních, překrásné princezny v hradních komnatách a ustaraní králové se svými rádci. Obraz středověku z pohádek má k realitě tak daleko jako každá epizoda Rodinných pout. I když se mnohé hry tohoto schématu drží a navrch přidávají kouzelníky a elfy, my jsme se tentokrát podívali na tituly, které se šedivé skutečnosti blíží nejvíce.

## STRONGHOLD

Stavět hrady a opevnění je ještě o něco zábavnější, než je bourat. Dokázala to unikátní strategie Stronghold, která se ovšem nesoustředila jen na budování obranných palisád, polévání dobyvatelů hořícím olejem a rozmísťování lučištníků na hradbách, ale také na ekonomickou stránku věci. Udržet veškeré zařízení a budovy hradu v provozu dá minimálně stejně velkou práci jako odrazit útočníky.

**Žánr** Budování a dobývání hradů
**Rok vydání** 2001
**Platforma** PC
**Cena** 999 Kč

- originální námět, ekonomická i vojenská problematika
- občas nepřehledné

## JOHANKA Z ARKU

Marná sláva – drtivá většina akčních her, odehrávajících se ve středověkém prostředí, neodolala a zařadila do svého repertoáru elfy, skřety či alespoň kouzelníky. A když ne kouzelníky, tak alespoň mytologické potvory a zvláštní schopnosti. A tak nám tu čistě středověká zůstala pouze Johanka z Arku – mlátička s prvky RPG a strategie, která aspiruje na likvidaci tlačítek vaší myši – bleskurychlým mačkáním totiž musíte porazit Anglii ve Stoleté válce.

**Žánr** Akce
**Rok vydání** 2000
**Platforma** PC
**Cena** 199 Kč

- adrenalinové, středověk jinak než z pohledu strategie
- prakticky jen primitivní mlátička

## CRUSADER KINGS

Nejnáročnější titul na závěr. Pokud na středověku zbožňujete propletenec knížecích rodů, intriky vůči konkurenčním hrabstvím a strategii, kterou si úspěšnější panovníci podrobovali ty slabší, nemusíte o tom jen číst v knížkách. Crusader Kings vám umožní vyzkoušet si, jak byste ve středověku uspěli vy sami. Vydáte se ve šlépějích Přemyslovců a vytvoříte Velké knížectví české? Nebo si vyberete některý z desítek dalších rodů?

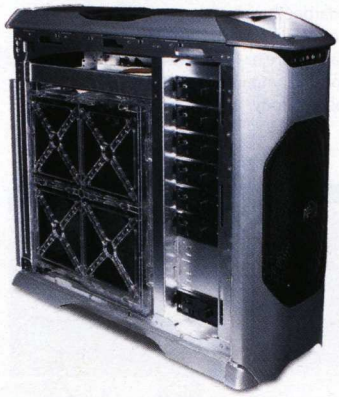
**Žánr** Strategie
**Rok vydání** 2004
**Platforma** PC
**Cena** 600 Kč

- historické pozadí, události, problematika monarchů
- pro začátečníka složité

# HARDWARE NEWS

## Průvan ve skříni

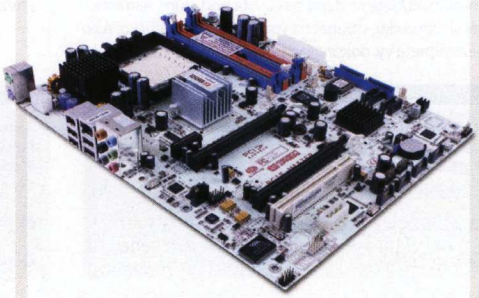
O řádné chlazení všech osazených komponent se postará nová skříň z produkce CoolerMasteru. Může být osazena až devíti 120mm větráky, z nichž čtyři obývají levou bočnici, a chladí tak základní desku. Osadit můžete základní desky formátu ATX i BTX.



počítačová skříň
CoolerMaster Stacker 830
**předpokládaná cena 6 500 Kč**
www.coolermaster.com

## Bílý CrossFire

Společnost Sapphire vyrábí grafické karty a základní desky postavené na čipových sadách ATI. Novinka založená na čipové sadě CrossFire Xpress 3200 je určena pro 64b procesory AMD a dovoluje osazení dvou grafik do slotů PCI Express. Základní model má dobrou výbavu, kterou ale kazí pouhý jediný slot PCI. Na trhu však bude i o poznání vybavenější verze s názvem Advantage, osazená jedním PCI a jedním PCI Express ×1 slotem navíc.



základní deska
Sapphire Pure Crossfire PC-A9RD580
**předpokládaná cena 4 500 Kč**
www.sapphiretech.cz

## Dva na jedné lodi

Grafická karta osazená dvěma grafickými čipy se již nevyhýbá ani ATI. GeCube se rozhodl obdařit jednu ze svých karet dvěma Radeon X1600 XT, které spolu spolupracují v režimu CrossFire. O výstup na čtyři monitory nepřijdete ani v tomto případě.

grafická karta
GeCube Gemini Edition DualGPU X1600 XT
**předpokládaná cena 12 000 Kč**
www.gecube.com

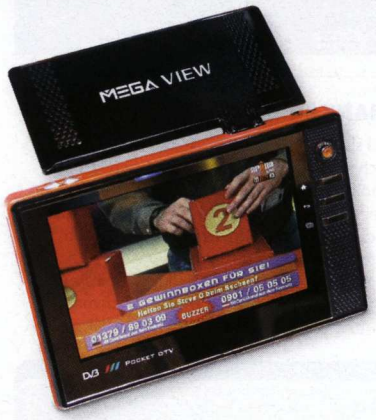
## Když vodník, tak pořádný

O společnosti Innovatek je známo, že své produkty doslova vypiplává. Toto tvrzení se nevyhýbá ani systému jejich vodního chlazení, které je určeno pro procesor a grafické karty pracující ve SLI režimu.

vodní chlazení
Innovatek V6 CPU Cooler a Cool-Matic G70
**cena 69 a 80 EUR**
www.innovatek.de

## Televize do kapsy

Výrobce MSI nabídl digitální televizi do kapsy s označením D 310. Na 4,2" displeji s rozlišením 320 × 234 si pustíte televizní program i videosoubory z SD karet. Podobných televizí bude na trhu více, v případě MSI se ale můžeme těšit na dobrou dostupnost a zajištěnou kvalitu.




kapesní TV
MSI D 310
**předpokládaná cena 12 000 Kč**
www.msi.com.tw

## Luxus, za který se platí

Pokud si ještě pamatujete na luxusní mobily Vertu, vězte, že ze stejného těsta jsou i MP3 přehrávače TrekStor. Tělo tvoří pouze pravé zlato, rám OLED displeje zdobí 63 jednokarátových diamantů. Přístroj s kapacitou 1 GB má FM rádio, dva audio výstupy, možnost nahrávání, výdrž 25 hodin a podporuje formáty MP3, WMA, OGG, WAV a ASF.

luxusní MP3 přehrávač
i.Beat organix gold
**předpokládaná cena 500 000 Kč**
www.trekstor.de

**Radek Babíček**, redaktor Computeru
Na stole si ukliď jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

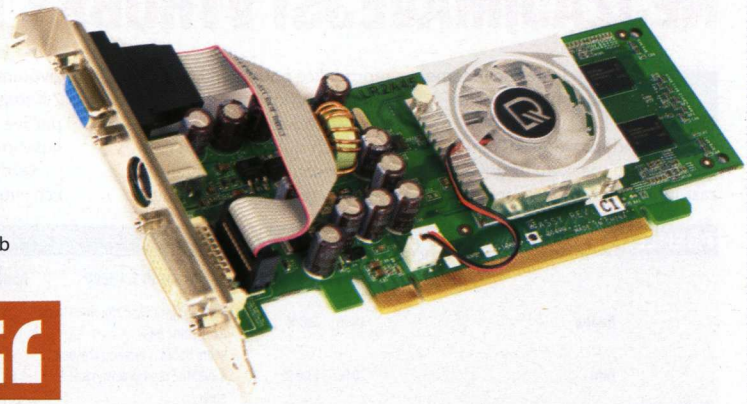
# TEST: LEADTEK GEFORCE 7300 GS

## GRAFICKÁ KARTA, KTERÁ ROZVÍŘILA KLIDNÉ VODY NEJLEVNĚJŠÍCH GRAFIK

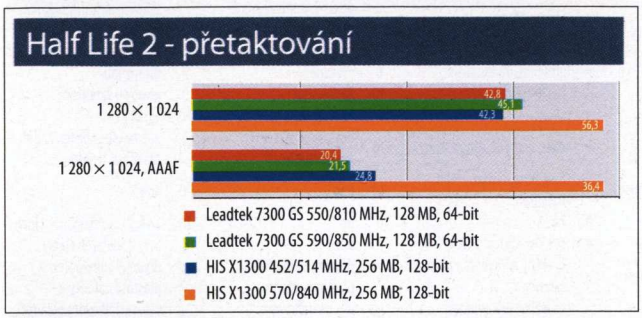
Nechcete-li příliš investovat do drahé grafické karty a přesto si zahrát i novější hry, byť v nízkém rozlišení (do 800×600), řešením může být některá z levnějších grafik. Společnost nVidia nedávno uvedla na trh novou GeForce 7300 GS, která se snaží útočit právě v této části trhu. Sedmička v názvu napovídá, že by mělo jít o výkonnou grafiku, opak je ale pravdou. Spíše tím jen

### S PŘETAKTOVÁNÍM NEPOČÍTEJTE

Ke srovnání výkonu se přímo nabízí grafická karta X1300 (bez přívlastku Pro) od konkurenční firmy ATI, která je mírně dražší. Má podobné funkce, 128b sběrnici a navíc pasivní chlazení. Setkat se však můžete s X1300, která má 64b sběrnici. Z námi naměřených



**Nové funkce, ale nízký výkon**




**Testovací sestava** procesor: AMD Athlon 64 4000+, 2,4GHz, San Diego, 1 MB L2 cache • základní deska: DFI LanParty nF4 SLI-DR (nVidia nForce4 SLI) • paměť: 2× 512 MB Corsair DDR400 2-3-3-9-1T

nVidia chce říci, že se i u této grafiky můžete setkat s podporou vyspělejších funkcí, mezi které patří například HDR (dynamické osvětlování) a podpora vyhlazování průhledných textur. Volba 64b paměťové sběrnice má na svědomí výrazný pokles výkonu, který však dožene rychlý takt pamětí. Přesto si ale tyto funkce kvůli nízkému výkonu užijete jen při nízkém rozlišení nebo u starých her.

### LEADTEK GEFORCE 7300 GS 128 MB

**produkt** grafická karta
**zdroj** Levi International, Brno
**kontakt** 531 011 111
**cena** 1 940 Kč

velikost a typ pamětí: 128 MB DDR2 (Infineon 2,5 ns BGA) • frekvence jádra: 550 MHz • frekvence pamětí: 405 (810 DDR) MHz • propustnost pamětí: 6,5 GB/s • rychlost transformací: 275 milionů troj./s • max. fillrate (multi-texturing): 2 200 Mtx/s • grafický čip: G72 • výrobní proces: 0,09 µm (TSMC) • šířka paměťové sběrnice: 64 b • počet pixel/vertex shaderů: 4/3 • textur/pixelů/Z srovnání za takt: 4/2/4 • vertex shader: 3.0 • pixel shader: 3.0 • RAMDAC: 2× 400 MHz s 12 b na kanál • výstupy a vstupy: 1× DVI-I, 1× D-Sub, HDTV videovýstup • sběrnice: PEG ×16 • příslušenství: S-Video–komponentní (RGB) kabel + S-Video výstup • software: –

**Antonín Trčálek**, stálý spolupracovník redakce
V redakci není součástka, která by ušla jeho testům

výsledků je patrné, že si ve většině základních testů vedla lépe GeForce 7300 GS, a to díky vyššímu taktu grafického procesoru i pamětí. Při nízkém rozlišení si na ní zahrajete i hry, jako je Doom 3 nebo Quake 4. Zapnete-li ovšem vyhlazování hran a anizotropní filtrování, výkon jde podstatně dolů. X1300 si zde vede lépe, protože její širší 128b sběrnice nemá potíže tak velký tok dat přenést. Budete-li chtít dostat z obou karet maximum, lepší volbou je právě X1300, u které se po maximálním přetaktování zvýšil výkon až o jednu třetinu. Aktivnímu chlazení se však již nevyhnete, protože karta se poměrně hodně přehřívá.

Právě pasivní chlazení by GeForce 7300 GS slušelo mnohem více. Větráček s malým pasivním chladičem v podání firmy Leadtek je totiž výrazným zdrojem hluku. Navíc zatím nebylo možné vysoké otáčky ventilátoru nijak regulovat. S pasivním chlazením karty se můžete setkat u firmy Gigabyte, ovšem za cenu nižšího taktu pamětí. Dalším negativem je pouze kabelové propojení konektoru D-Sub s deskou plošného spoje, které může mít na svědomí mírné rušení v obraze. Naštěstí lze z konektoru DVI-I pomocí redukce získat další analogový výstup. V příslušenství ale naleznete pouze nejnutnější kabeláž, mezi kterou se tato redukce nepočítá.

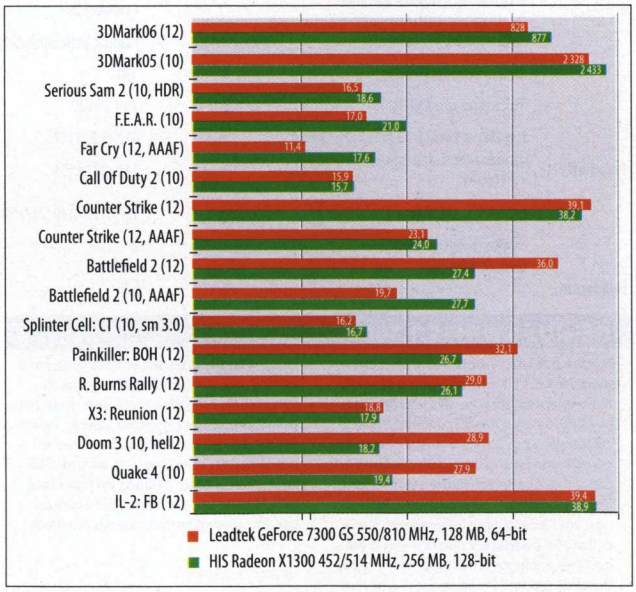
Rozhodnete-li se i přes uvedené nevýhody tuto kartu koupit, rozhodně se nenechte napálit obvyklým marketingovým lákadlem verzí s vyšší velikostí videopaměti. U málo výkonných karet nemá více než 128 MB vůbec smysl, zrychlení je prakticky nulové.

**Podpora nových funkcí**
**Cena**
**Nízkoprofilové řešení**
**Malé zahřívání**

**Pouze 64b sběrnice**
**Nízký výkon**
**Hlučné chlazení**
**Nelze příliš přetaktovat**

**Výkon** 2
**Funkce** 5
**Příslušenství** 4
**Cena** 9

**celkové hodnocení** **5,0**



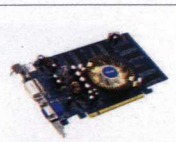

### KONKURENTI

**GigaByte GeForce 6600 128 MB, 128-bit** pasivní chlazení, vyšší výkon než GeForce 7300GS, méně funkcí

**2 691 Kč**

**Sapphire Radeon X1300 128 MB, 128-bit** mírně výkonnější než GeForce 6600LE, více funkcí

**2 285 Kč**



**Asus GeForce 6600 LE 128 MB, 128-bit** aktivní chlazení, podobný výkon jako GeForce 7300 GS, méně funkcí

**2 019 Kč**

# TEST: REPRODUKTOROVÉ SESTAVY A SLUCHÁTKA

## NEJZAJÍMAVĚJŠÍ VÝROBKY NA TRHU

Jen stěží si dnes dovedeme představit práci s počítačem bez kvalitního zvukového doprovodu. Pískání vestavěného speakeru už dříve zastoupila mnohdy vícekanálová reprodukce podpořená nepřeslechnutelným výkonem. Při hraní se někdy neobejdeme ani bez kvalitních sluchátek, která nám zprostředkují veškeré detaily, jež mnohdy tvoří tenkou linii mezi životem a smrtí virtuální postavy. Z bohaté nabídky si ale musíme pečlivě vybírat, třeba pomocí našeho testu.

Každý počítač je dnes vybaven zvukovou kartou (více o jejich technologiích se dozvíte ve velkém článku minulého Doupěte), a proto se zvukové vybavení považuje za nutný doplněk počítače. Mezi reprosestavami jsou však velké rozdíly, a to nejen cenové. Záleží na

### PŘEHLED TESTOVANÝCH REPROSESTAV

| | | Váha | Celkem | Body | Genius SW-HF5.1 5000 | Body | Canyon 5.1 Premium Edition Speaker Set | Body | Sharkoon Audics 5.1 | Body | Logitech Z-5400 digital |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kvalita zvuku (65 %) | hudba | 15 % | 9,8 % | 9 | jasné výšky, méně zřetelné středy a příjemné basy | 4 | nevyvážená, chybí basy i středy, zato výšek je hodně | 8 | příjemný bas, dominantní výšky | 9 | skvělý bas, výraznější výšky |
| | film | 20 % | 13,0 % | 10 | velmi dobrá, s jemnou kresbou a kvalitně reprodukovanými efekty | 6 | výrazné dialogy, nevýrazné efekty a ruchy | 7 | méně výrazné dialógy i efekty | 10 | perfektní, prokreslené efekty, výrazné dialogy |
| | basy | 15 % | 9,8 % | 9 | kultivovaný projev, úderné, výkonné, místy méně ostré | 4 | velmi slabé | 7 | úderný, dunivý, méně plastický | 10 | kultivovaný, úderný, plastický |
| | středy | 15 % | 9,8 % | 9 | výrazné | 5 | nevýrazné | 6 | slabší | 10 | vyrovnané a zřetelné |
| | výšky | 15 % | 9,8 % | 9 | jasné a zřetelné | 7 | zřetelné, dominantní | 8 | výrazné | 9 | intenzivní |
| | šum při vypnutí | 10 % | 6,5 % | 9 | nepatrný šum | 10 | neslyšitelný | 10 | žádný šum | 9 | jemný v satelitech |
| | výkon | 10 % | 6,5 % | 9 | vysoký | 4 | slabý | 7 | dostatečný | 10 | vysoký |
| Ovládání (15 %) | nastavení zvuku | 70 % | 10,5 % | 9 | bass, center a zadní | 9 | bass, center, zadní, vstupy | 10 | bass, přední, center, zadní, hlasitost | 10 | subwoofer, center, zadní, hlasitost, režimy |
| | dálkový ovladač | 30 % | 4,5 % | 9 | ano, přepínání vstupů a hlasitost | 10 | ano, bass, center, zadní, balance | 10 | ano | 10 | ano |
| Připojení (10 %) | digitální připojení (AC3) | 50 % | 5,0 % | 0 | ne | 0 | ne | 0 | ne | 10 | ano, 2× optický, 1× cinch |
| | analogové připojení | 50 % | 5,0 % | 10 | 5.1, 3× stereo (cinch) | 8 | 5.1, 1× stereo (cinch) | 5 | 5.1 | 8 | 5.1, 1 × stereo (jack) |
| Ergonomie (10 %) | vzhled | 33 % | 3,3 % | 10 | dřevěný subwoofer, dýha třešeň | 8 | dřevěný subwoofer, plastové satelity | 8 | dřevěný subwoofer, plastové satelity | 10 | dřevěný subwoofer, plastové satelity |
| | přístupnost ovládacích prvků | 33 % | 3,3 % | 10 | na dálkovém ovladači i subwooferu | 10 | na dálkovém ovladači a konzoli | 10 | vše na dálkovém ovladači i subwooferu | 10 | vše na dálkovém ovladači a ovládací konzoli |
| | další výbava, příslušenství | 34 % | 3,4 % | 8 | manuál, potřebné kabely | 9 | manuál, kabely, 2×AA do ovladače | 9 | manuál, kabely, redukce jack–cinch | 9 | manuál, kabely, baterie do ovladače |
| Parametry | RMS výkon sestavy [W] | | | | 120 | | 80 | | 60 | | 310 |
| | frekvenční rozsah [Hz] | | | | 20 – 20 000 | | 30 – 20 000 | | 17 – 190 (sub), 90 – 18 000 (sat) | | 35 – 20 000 |
| | rozměry subwooferu (v × š × h) [mm] | | | | 412×220×344 | | 228×223×241 | | 250×200×285 | | 300×300×380 |
| | rozměry centr. reproduktoru (v × š × h) [mm] | | | | 142×332×155 | | 85×215×78 | | 72×210×70 | | 85×155×75 |
| | rozměry satelitů (v × š × h) [mm] | | | | 197×120×140 (217×140×165) | | 310×160×160 (215×85×78) | | 255×100×100 | | 155×85×75 |
| | záruka (roky) | | | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 |
| | cena vč. DPH (Kč) | | | | 3 499 Kč | | 1 750 Kč | | 1 900 Kč | | 6 600 Kč |
| Hodnocení | | | | | 8,8 | | 6,3 | | 7,5 | | 9,6 |

Test dalších soustav a sluchátek najdete v Computeru 4/06

### GENIUS SW-HF5.1 5000

Střídá v nabídce výrobce velmi oblíbený model SW-5.1 HT, přičemž kromě několika málo vylepšení si zachovává všechna pozitiva předchozího modelu. Jedním z nich je celodřevěný původ, který dostal honosnější povrchovou úpravu v podobě třešňového dřeva. Celkové zpracování je velmi solidní. Největší odlišností od předchůdce je možnost volit jednotlivé vstupy také pomocí dálkového ovladače. V nabídce naleznete dostatek analogových vstupů, avšak žádný digitální. Jednotlivé satelity jsou vybaveny svorkami pro upevnění kabelů. Během přehrávání hudby předvádí sestava vyrovnané výkony s vyváženým poměrem jednotlivých složek. Ani jedna z nich se nesnaží být dominantnější než zbývající. Rovněž výkon je dostatečný i pro větší místnosti, ale je nutné počítat s tím, že s vyšší hlasitostí se ztrácí ostrost basu. Zatímco vykreslení scény u filmů je bez problémů, během hraní her dominují spíše střední a basové partie.

**Cena: 3 690 Kč**

- ▲ Hudba
  Design
  Cena
- ▼ Chybí digitální vstup
  Vzhled ovladače
  Nepatrný šum subwooferu po vypnutí

Zvuk: 4,5/5
Ovládání: 4,5/5
Připojení: 2,5/5
Ergonomie: 4,5/5

celkové hodnocení **8,8**

### LOGITECH Z-5400 DIGITAL

Výkonově nadprůměrně dimenzovaná sestava kráčí ve stopách předchozího modelu 5500. Satelity i mohutný subwoofer jsou vyvedeny v elegantní černé barvě, přičemž krychle subwooferu se pyšní nepřehlédnutelným logem certifikace THX. Oproti zbývajícím sestavám v testu disponuje vestavěným dekodérem DTS 96/24, který nabízí řadu digitálních vstupů. Satelity jsou vybaveny svorkami pro připojení kabelů, zároveň zůstala možnost zavěsit je na zeď. Jak již bylo řečeno, sestava si poradí i s většími prostory, aniž by utrpěla kvalita zvuku. Její přednes je vyvážený s mírně zvýrazněnými výškami, které jsou velmi detailní a přesné. Subwoofer nabízí kultivovaný přednes s dostatečnou razancí a příjemnou plastičností. Při přehrávání filmu předvádí skutečně dobré výkony, ke kterým nelze mít výhrad. Stejně dobře si vede také při ozvučení her.

**Cena: 7 835 Kč**

- ▲ Kvalita reprodukce
  Vestavěné dekodéry
  Výkon
- ▼ Jemný šum v satelitech
  Nepraktická tlačítka dálkového ovládání
  Vyšší cena

Zvuk: 5/5
Ovládání: 5/5
Připojení: 4,5/5
Ergonomie: 5/5

celkové hodnocení **9,6**

**Marek Turoň,** stálý spolupracovník Doupěte
Z neustálého koukání do monitoru aspiruje na silné brýle

každém, co od počítače očekává. Pokud vám poslouží jako občasný hudební doprovod bez přehnaných nároků na kvalitu, nemá smysl utrácet zbytečně vysoké částky za drahé a mnohdy značkové sestavy. Většině ale záleží na kvalitě, lidé pomocí počítače například suplují chybějící hifi sestavu, a zde už není místo pro kompromisy. I když bude poslech hudby tvořit větší část využití, doporučuji volit sestavu složenou ze dvou satelitů a subwooferu. Přejde jen obvyklé počítačové bedničky nedisponují výraznějším basem a až „hrombedna" dodá zvuku pořádnou šťávu.

Pokud jsou ambice ještě vyšší a sledování filmů denním chlebem, zásadním požadavkem je prostorové ozvučení. I když je cena pro většinu z nás podstatným kritériem, nevyplatí se zbytečně šetřit. Každý ušetřený peníz je opravdu slyšet. Není ale nutné se poohlížet po certifikáty ověnčených sestavách, jakou je například testovaný Logitech Z-5400. I za mnohem menší obnos lze získat vesměs kvalitní sestavu s výborným výkonem v podobě modelu Genius SW-HF5.1 5000.

Zcela opačně je vhodné postupovat u výběru kvalitních sluchátek. V této oblasti je až propastný rozdíl mezi modely známých výrobců, kteří se soustředí pouze na sluchátka, a mezi značkami pohybujícími se v počítačové branži. Ale to hovoříme o poslechu hudby a sledování filmů. Pro běžné použití spolu s komunikačními programy jsou zcela dostačující sluchátka řádově za desítky korun. Jediné nebezpečí zde číhá pouze v podobě méně citlivého mikrofonu. Nastíněnou situaci jasně potvrzují výsledky provedeného testu, kde překvapil pouze model společnosti Creative, jenž se dostal i před sluchátka Sony. Cena sluchátek je ale díky hardwarovému dekodéru nejvyšší v testu.

## CANYON 5.1 PREMIUM EDITION SPEAKER SET

Sestava ze speciální edice, jež se vyznačuje pohledným a všudypřítomným bílým designem. Satelity jsou vyvedeny v lesklém plastu, zatímco subwoofer v bílé dýze. Rovněž ovládací konzole je bílá, stejně jako dálkové ovládání. Délka pevných kabelů jednotlivých satelitů je velmi nepraktická, protože nedovoluje jejich vzdálenější rozmístění. Díky tomu zadní satelity, přestože to umožňují, jen stěží upevníte na zeď. Dálkové ovládání nabízí úplné možnosti nastavení hlasitosti jednotlivých kanálů včetně jejich vyvážení. Po hudební stránce si sestava vede nejhůře z testované čtveřice. Nabízí velmi slabý bas, postrádající údernost, a s vyšší hlasitostí také výkon. Výšky jsou naopak příliš výrazné a maximálně potlačují střední pásmo. Během sledování filmů tak budete mít zaostřeno na dialogy a vše ostatní bude značně potlačeno do pozadí.

**Cena: 1 420 Kč**

▲ **Moderní design**
**Dálkové ovládání**
**Cena**

▼ **Nevyvážený zvukový projev**
**Slabý bas**
**Krátké kabely**

**Zvuk:** 3/5
**Ovládání:** 4,5/5
**Připojení:** 2/5
**Ergonomie:** 4,5/5

celkové hodnocení **6,3**

## SHARKOON AUDICS 5.1

Cenově dostupná sestava v moderním kabátě zaujme především povedeným designem subwooferu, který je vybaven velkým a přehledným displejem s velkými čísly. Nutno podotknout, že jeho svit ve tmě trochu ruší. Dojem trochu kazí plastové satelity levného vzhledu. Ty nelze ani upevnit na zeď, ani jim prodloužit kabel. Součástí sestavy je povedený dálkový ovladač s membránovými tlačítky a s dostatečnou nabídkou nastavení. Po hudební stránce předváděla sestava vcelku slušné výkony. Bas slušně duní, ale je méně plastický. Ve vyšších hlasitostech ztrácí ze své údernosti a stává se tupějším. Výšky jsou bohužel výraznější, než by bylo vhodné. Během filmů budete postrádat některé detaily a stoprocentně nebudete spokojeni ani se zastřenými dialogy. Při hraní her překvapí nevýrazné pyrotechnické efekty, ale scéna je vykreslena v pořádku.

**Cena: 1 872 Kč**

▲ **Příjemné basy**
**Hudební reprodukce**
**Dálkový ovladač**

▼ **Výrazné výšky**
**Detaily a dialogy filmu**
**Slabší efekty ve hrách**

**Zvuk:** 4/5
**Ovládání:** 5/5
**Připojení:** 1,5/5
**Ergonomie:** 4,5/5

celkové hodnocení **7,5**

## PŘEHLED TESTOVANÝCH SLUCHÁTEK

| | | Váha | Celkem | body | Koss Porta Pro | body | Sony MDR-XD200 | body | Logitech Precision PC Gaming HS | body | Trust HS-2600 | body | Creative HQ-2300D | body | Sennheiser PC150 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kvalita zvuku (85 %) | hudba | 20 % | 17,0 % | 10 | příjemně výrazné basy a střední pásmo, méně výšek | 7 | postrádá detaily, slabší bas | 4 | nepřirozený zvuk, chybí basy, kovové výšky | 7 | příjemné zabarvení bez výraznějších basů | 8 | velmi dobrá s dostatkem detailů a plastickými basy | 10 | přesně vykreslené tóny, dynamika, propracovaný střed a výšky |
| | film | 20 % | 17,0 % | 10 | spousta detailů, reálné efekty | 8 | dynamický, s dostatkem detailů | 6 | důraz na detaily a dialogy. Efekty postrádají mohutnost | 7 | bez vyraznějších detailů | 8 | prostorový efekt, spousta detailů, příjemné basy | 10 | opravdu hodně detailů, přesná scéna, klidnější efekty |
| | basy | 20 % | 17,0 % | 10 | úderné, plastické, mohutné | 8 | měkké basy | 4 | velmi slabé | 7 | slabé, ale plastické | 8 | plastické, ale málo úderné | 9 | plastické, objemné, kultivované |
| | středy | 20 % | 17,0 % | 10 | přirozené, výrazné | 8 | dobré, ale nevýrazné | 8 | zřetelné | 8 | dominantní, zřetelné | 8 | zřetelné | 10 | zřetelné a čisté |
| | výšky | 20 % | 17,0 % | 8 | detailní, ale slabší | 7 | nejsou ostré, zastřené | 4 | umělé, kovové, dominantní | 6 | slabší | 8 | čisté, výrazné | 9 | jasné, detailní, přirozené |
| Ovládání (5 %) | dálkový ovladač | 100 % | 5,0 % | 0 | ne | 0 | ne | 9 | ano, hlasitost, mikrofon | 9 | ano, hlasitost, mikrofon | 8 | ne, pouze na dekodéru | 9 | ano, hlasitost, zapínání mikrofonu |
| Připojení (5 %) | připojení | 50 % | 2,5 % | 8 | 3,5 jack | 8 | 3,5 jack | 8 | 2× 3,5 jack | 8 | 2× 3,5 jack | 8 | 3,5 jack | 8 | 2× 3,5 jack |
| | délka kabelu [m] | 50 % | 2,5 % | 8 | 1,25 | 10 | 3,5 | 10 | 2,5 | 10 | 2 | 10 | 2,7 | 10 | 3 |
| Ergonomie (5 %) | vzhled | 33 % | 1,7 % | 8 | originální, technický | 10 | profesionální | 9 | moderní, zadní oblouk | 7 | plastové mušle | 8 | moderní vzhled | 9 | moderní, minimalistický |
| | pohodlí | 33 % | 1,7 % | 8 | větší tlak na hlavu při delším nošení | 10 | lehké a pohodlné | 9 | lehké, pohodlné, slabší tlak na uši | 5 | malý oblouk | 8 | nahoře trochu odstávají | 9 | bohaté polstrování, lehké |
| | další výbava, příslušenství | 34 % | 1,7 % | 9 | pozlacená redukce 6,3 jack, pouzdro | 8 | pozlacená redukce 6,3 jack | 2 | manuál | 0 | nic | 10 | dekodér, rozdvojka, kabel cinch-jack, jack-jack, 2×AA baterie | 0 | nic |
| Parametry | typ | | | | 2.0 | | 2.0 | | 2.0 | | 2.0 | | 2.0 | | 2.0 |
| | mikrofon | | | | ne | | ne | | ano (s filtrací šumu) | | ano (redukce šumu) | | ne | | ano (filtrace šumu) |
| | frekvenční rozsah [Hz] | | | | 15 – 25 000 | | 10 – 22 000 Hz | | 20 – 20 000 (100 – 16 000 mikrofon) | | 20 – 20 000 | | 20 – 20 000 | | 18 – 22 000 |
| | impedance [Ω] | | | | 60 | | 70 | | neuvádí | | 32 | | 32 | | 32 |
| | citlivost [dB] | | | | 101 | | 102 | | 58 | | 105 | | 107 | | 114 |
| | hmotnost [g] | | | | 80 | | 220 | | 130 | | 135 | | 220 | | 160 |
| | poznámka | | | | skládací | | zvýraznění nízkých kmitočtů u filmu | | ovládání hlasitosti a ztišení mikrofonu | | ovládání hlasitosti a zapínání mikrofonu | | hardwarový dekodér DD, DTS, Pro Logic II, Dolby Headphone | | pohodlný posed |
| | záruka (roky) | | | | doživotní | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 |
| | cena vč. DPH (Kč) | | | | 1 790 Kč | | 750 Kč | | 944 Kč | | 430 Kč | | 2 310 Kč | | 1 990 Kč |
| Hodnocení | | | | | 8,9 | | 7,4 | | 5,7 | | 7,1 | | 8,3 | | 9,5 |

## SENNHEISER PC150

Sluchátka určená k počítači, za kterými stojí osvědčený výrobce Sennheiser. Kvalita zpracování je velmi precizní, sluchátka mají jistý posed, jsou lehká a ani při delším nošení nijak neobtěžují. Jejich součástí je nastavitelné rameno s mikrofonem, které se pohybuje v optimální vzdálenosti od úst. Citlivost mikrofonu je vysoká, stejně jako kvalita snímaného zvuku. Reprodukovaná hudba nabízí výtečnou dynamiku jednotlivých tónů, které se vyznačují příjemnou barevností. Jejich podání je přesné s přesvědčivou lokalizací. Basová složka je plastická a nabízí dostatečný objem, který nechává vyniknout efektům i dunivým pasážím. Není však dominantní, ale působí velmi kultivovaným dojmem. Stejně dobře jsou reprodukovány i zbývající složky, a to v celém pásmu. Při sledování filmů nabízejí sluchátka velké množství detailů, které precizně vykreslují scénu, a na své si přijdou také fanoušci pyrotechnických efektů.

**Cena: 1 990 Kč**

- ▲ Kvalitní zvukový projev
  Precizní střední pásmo
  Kultivovaný bas
- ▼ Vyšší cena
  Menší zkreslení při vyšší hlasitosti
  Méně basů u filmu

Zvuk: 5/5
Ovládání: 4,5/5
Připojení: 4,5/5
Ergonomie: 3/5

celkové hodnocení **9,5**

## KOSS PORTA PRO

Nesmrtelný model známého výrobce si za dlouhá léta vybudoval početnou základnu svých fanoušků. Jeho typický a s ničím nezaměnitelný vzhled je striktně praktický. Jako jediná sluchátka v testu nabízí dvě opěrná místa na každé straně a ještě k tomu umožňují nastavení úrovně tlaku na uši. Přestože je kovový most poměrně pevný, originální konstrukce zaručuje pohodlné a jisté nošení po delší dobu. Celou konstrukci sluchátek lze navíc prakticky poskládat do kompaktního tvaru snadného pro přenášení. Reprodukce hudby nabízí výborný rozsah s mírně zdůrazněnými basy. Absolutorium zaslouží zejména střední partie, které jsou čisté a přesné. Mohutné basy ale v určitých pasážích dominují více, než by bylo zdrávo, a scénu trochu zastírají. Výšky, ačkoliv jsou velmi čisté, zůstávají nejslabším pásmem. Počítačovým uživatelům může vadit také poměrně krátký kabel.

**Cena: 1 790 Kč**

- ▲ Dynamický a příjemný zvuk
  Mohutné basy
  Doživotní záruka
- ▼ Slabší výšky
  Krátký kabel
  Nekonvenční vzhled

Zvuk: 5/5
Ovládání: 0/5
Připojení: 3,5/5
Ergonomie: 4/5

celkové hodnocení **8,9**

## SONY MDR-XD200

Sluchátka dospělého vzhledu s velkými a pohodlnými mušlemi. Díky bohatému polstrování nabízejí komfortní posed na uších a velmi dlouhý kabel zakončený pozlaceným konektorem. Odlišnost mezi ostatními sluchátky v testu hledejme na jedné z mušlí, kde se ve spodní části ukrývá posuvný jezdec pro přepínání mezi režimy hudba a film. Svým nastavením ovlivňuje basovou složku, která mírně ovlivní dynamický rozsah zvuku, což využijete zejména během sledování filmů. Změna ale není nijak markantní a určitě nebude hlavním důvodem pro koupi. Hudební přednes postrádá detaily a přesnější výšky. Scéna působí dosti jednolitým dojmem. Basy, přestože jsou slabší, zní velmi měkce a vcelku příjemně. Z hudebních žánrů sluchátkům vyloženě nesvědčí jazz a vážná hudba. O něco lépe si vedou při sledování filmů.

**Cena 750Kč**

- ▲ Reprodukce filmů
  Komfortní posed
  Cena
- ▼ Nevýrazné výšky
  Málo detailní scéna
  Slabší basy

Zvuk: 4/5
Ovládání: 0/5
Připojení: 5/5
Ergonomie: 4,5/5

celkové hodnocení **7,4**

## LOGITECH PRECISION PC GAMING HEADSET

Futuristicky vyhlížející sluchátka známého výrobce počítačového příslušenství. Konstrukce s týlním mostem působí velmi robustně, přičemž obě mušle jsou překvapivě malé. Originální tvar sluchátek je ale nepraktický, protože vyvíjí slabý tlak na uši, a sluchátka tak sedí velmi nejistě. Jejich pohyb cítíte s každým prudším pohybem uší. Nastavitelné rameno s mikrofonem je v dobré vzdálenosti od úst a citlivost mikrofonu je velmi dobrá. Při hraní týmových her proto oceníte příkladnou čistotu snímaného zvuku. Zato během reprodukce hudby budete spílat. V repertoáru výrazně chybí basová složka a střední pásmo dosti potlačují výšky. Ty jsou často až nepřirozeně kovové. Sluchátka během hraní vyzdvihují detaily, ale zcela opomíjejí veškeré pyrotechnické efekty. Během sledování filmů se proto zaměřte spíše na dialogy, které budou dosti výrazné.

**Cena: 950 Kč**

- ▲ Kvalitní mikrofon
  Originální vzhled
  Ovládání na kabelu
- ▼ Chabé basy
  Kovové výšky
  Nedrží pevně na uších

Zvuk: 2,5/5
Ovládání: 5/5
Připojení: 4,5/5
Ergonomie: 3,5/5

celkové hodnocení **5,7**

## TRUST HS-2600

První sluchátka v testu, jejichž balení zdobí logo komunikačního programu Skype. To již něco napovídá o jejich nejvhodnějším použití. Středně veliké mušle nabízejí dostatečné množství měkkého polstrování, ale pohodlnějšímu usazení na uších vadí krátký spojovací most. Uživatelé s větší velikostí hlavy budou mít problémy dostat obě mušle přesně na uši. Stavitelný mikrofon na dlouhém rameni nabízí redukci šumu a velmi slušnou kvalitu snímaného zvuku. Hudební přednes je na cenovou kategorii velmi slušný. Basy jsou sice méně výrazné, ale příjemně plastické. Střední pásmo je zcela bez výhrad. A přestože ani výšky nejsou nijak výrazně zřetelné, jako celek zní reprodukce v příjemném barevném tónu. Při sledování filmů a také během hraní her budete postrádat větší množství detailů. Vybuchující efekty jsou ale dostačující.

**Cena: 430 Kč**

- ▲ Příjemná kresba zvuku
  Praktický mikrofon
  Dobré střední pásmo
- ▼ Krátký oblouk
  Slabé basy
  Málo detailů

Zvuk: 3,5/5
Ovládání: 5/5
Připojení: 4,5/5
Ergonomie: 2/5

celkové hodnocení **7,1**

## CREATIVE HQ-2300D

Vzhledově velmi povedená sluchátka s příjemným bohatým polstrováním. Pevný posed na uších trochu narušuje odchlipování mušlí v horních partiích, které způsobuje pevný a široký spojovací most mezi nimi. Součástí sluchátek je externí hardwarový dekodér vícekanálového zvuku, který ale není podmínkou pro použití sluchátek. Ta lze zapojit i napřímo bez něj. Je škoda jej ale nevyzkoušet. Dekodér si totiž rozumí také s Dolby Headphone a takto reprodukovaný prostorový zvuk položí na lopatky i sluchátka vybavená více reproduktory. Kvalita reprodukce nabízí příjemné výšky, které dokreslují velmi dobré střední pásmo. Basy sice nejsou nejvýraznější, ale nabízejí příjemně plastický zvuk. Dobře si vedou jak během přehrávání filmů, tak i stereo hudby. Zejména u hudby oceníte celkovou kresbu zvuku s prokreslenými partiemi.

**Cena: 2 310 Kč**

- ▲ Hudba
  Příjemné výšky
  Hardwarový dekodér
- ▼ Odstávající posed
  Méně úderné basy
  Vyšší cena

Zvuk: 4/5
Ovládání: 4/5
Připojení: 5/5
Ergonomie: 4,5/5

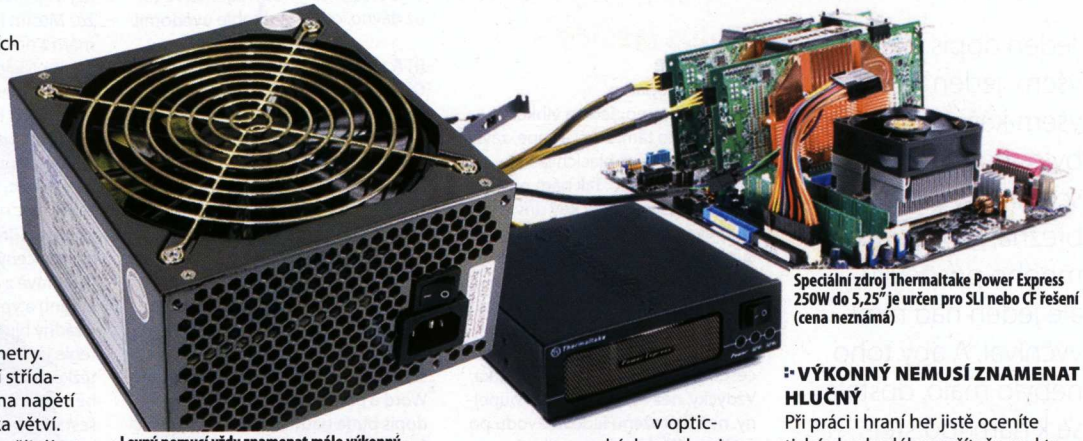
celkové hodnocení **8,3**

# ZATOPTE SI POD KOTLEM!

## RÁDCE PŘI NÁKUPU POČÍTAČOVÉHO ZDROJE

Zejména u herních sestav není radno podceňovat výběr napájecího zdroje. Jeho nízký výkon může způsobit pokles výkonu grafické karty či procesoru, nestabilitu systému a v případě poruchy i zničení jiných komponent. Není však důležitý jen jeho celkový výkon, ale i ostatní parametry.

Počítačový zdroj mění střídavé napětí elektrické sítě na napětí stejnosměrné do několika větví. Při jeho výběru byste se měli dívat především na zatížitelnost +12V větve, která je společně s ostatními parametry uvedena na štítku zdroje nebo na stránkách výrobce. Na ni jsou kladeny největší nároky v podobě dnešních nenasytných procesorů, velmi výkonných grafických karet a dalších náročných komponent. Výkonný a přetaktovaný procesor může ve špičce dosáhnout spotřeby až 150 W (12,5 A), což musí napájecí zdroj spolehlivě poskytnout. V kombinaci s jednou



Levný nemusí vždy znamenat málo výkonný – počítačový zdroj LC-power LC6550G-v2.0 (1 227 Kč)



Speciální zdroj Thermaltake Power Express 250W do 5,25" je určen pro SLI nebo CF řešení (cena neznámá)

nebo dokonce se dvěma výkonnými grafikami ve SLI či v CrossFire režimu pak slabší zdroj spolehlivě přetížíte a riskujete zničení jiných komponent. Kvalitní zdroj se proto pozná tak, že má více samostatných +12V větví nebo jednu, ale vysoce zatížitelnou.

### VOLTE S ROZVAHOU

Neméně důležitá je také +5V větev, ze které je napájena elektronika v optických mechanikách, pevných discích, dále přídavné karty, paměti DDR, grafické karty a další komponenty. Celková zátěž zde ale není tak vysoká jako u +12V větve. Důležitější je však stabilita napětí kvůli citlivým elektronickým součástkám. Větev +3,3V již není tak zatěžována jako v minulosti, a proto její výkon nemusí být oproti ostatním větvím zvlášť vysoký. I bez měřicích přístrojů, jako je osciloskop či voltmetr, lze poznat, zda stávající zdroj stačí, nebo ne. Velmi častým jevem kolísajícího napětí bývá samočinný restart pevného disku nebo náhodné zamrzávání systému, zvláště při hraní her.

Jen málokterý výrobce udává počet kabelů a konektorů vedoucích ze zdroje. Jejich nedostatek vám přitom může způsobit nepříjemnosti a další výdaje se sháněním různých redukcí a rozdvojek. U moderních počítačových sestav jsou vítány napájecí konektory pro SATA disky či šestipinové konektory pro napájení grafických karet.

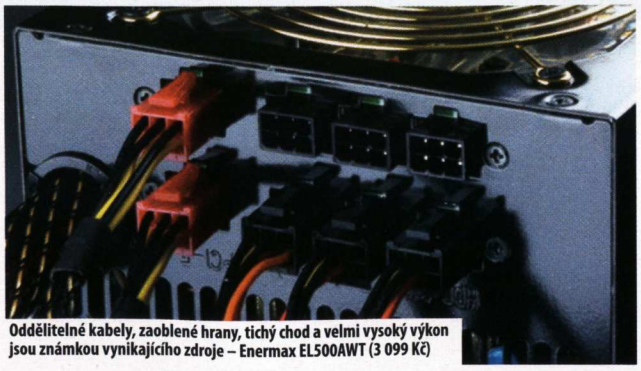
### VÝKONNÝ NEMUSÍ ZNAMENAT HLUČNÝ

Při práci i hraní her jistě oceníte tichý chod celého počítače, na kterém má velký podíl také zdroj. Dnes se ve většině případů setkáte s automatickou regulací otáček ventilátoru v závislosti na teplotě uvnitř zdroje nebo dokonce s jejich manuální regulací. Ještě tišším řešením je použití regulace v kombinaci s jedním velkým, pomaloběžným ventilátorem. Výsledek znatelně posílí zaoblené hrany a zadní mřížka ve tvaru včelí plástve. Výkonnější zdroje vyžadují kvůli optimálnímu průtoku vzduchu vícero menších ventilátorů.

Výběr správného zdroje závisí na požadavcích na hlučnost, dále na použité sestavě, u které je vhodné promyslet zátěž v jednotlivých větvích, stejně jako na finančních možnostech. Řada výrobců nabízí doplňky jako modré podsvícení, oddělitelné kabely, monitoring otáček ventilátorů, přídavné měřiče výkonu, kompletně pasivní chlazení a jiné speciality. Před koupí je dobré navštívit webové stránky jednotlivých výrobců, kde se o zdroji dozvíte nejvíce.

### PŘEHLED MODELOVÝCH ZDROJŮ

| Značka | Model | Výkon [W] | Větráček [cm] | Regulace otáček | PFC filtr | Konektory molex/SATA/ FDD/šestipin | MB konektor [pinů] | Vypínač 230 V | Rozměry (šxvxh) [mm] | Děrování/ zaoblená mřížka | +3,3 | +5 | +12 V větev [A] | Cena | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Zdroje do levných a nenáročných sestav** | | | | | | | | | | | | | | | |
| Q-TEC | PSU 300W | 300 | 8 | automatická | ne | 4/0/2/0 | 20 | ano | 150×85×140 | ne/ne | 14 | 30 | 15 | 382 | Digisoft.cz |
| Eurocase | Super Silent 350W PFC | 350 | 12 | automatická | pasivní | 4/0/1/0 | 20+4 | ano | 150×85×140 | čtverečky/ano | 20 | 30 | 14 | 521 | Czechcomputer.cz |
| Eurocase | ATX-400JSP | 400 | 12 | automatická | pasivní | 4/1/1/0 | 20+4 | ano | 150×86×140 | plástev/ano | 30 | 32 | 16 | 666 | Computershop.cz |
| Eurocase | ATX-450JSP | 450 | 12 | automatická | pasivní | 6/1/1/0 | 20+4 | ano | 150×86×140 | plástev/ano | 26 | 28 | 30 | 857 | Computershop.cz |
| **Zdroje pro hráče a náročnější hardware** | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fortron | ATX-350PNF | 350 | 12 | automatická | pasivní | 4/1/2/0 | 20+4 | ano | 150×86×140 | plástev/ano | 22 | 21 | 18+16 | 994 | Lanshop.cz |
| Chieftec | GPS-350-101A | 350 | 12 | automatická | aktivní | 7/2/1/0 | 20+4 | ano | 150×85×140 | plástev/ano | 22 | 21 | 10+15 | 1 143 | Agerit.cz |
| LC-Power | LC6550G-v2.0 | 550 | 14 | automatická | aktivní | 7/2/2/0 | 20+4 | ano | 150×86×140 | plástev/ano | 35 | 40 | 16+18 | 1 227 | Alfacomp.cz |
| Fortron | FX500-P | 500 | 12 | automatická | pasivní | 6/2/1/1 | 20+4 | ano | 150×86×140 | plástev/ano | 30 | 28 | 15+15 | 1 917 | Czechcomputer.cz |
| **Nejvýkonnější zdroje do sestav se SLI nebo s CrossFire** | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enermax | EL500AWT | 500 | 12 | automatická | aktivní | 8/8/2/2 | 20+4 | ano | 150×86×160 | plástev/ano | 28 | 30 | 22+22 | 3 099 | Czechcomputer.cz |
| Akasa | PowerPlus 550W | 550 | 8 | automatická | aktivní | 9/4/2/2 | 20+4 | ano | 150×86×140 | ne/ano | 33 | 24 | 13+18+16+8 | 3 286 | Xcomputers.cz |
| Fortron | Epsilon FX700-GLN | 700 | 12 | automatická | aktivní | 5/2/2/2 | 20+4 | ano | 150×86×140 | plástev/ano | 36 | 30 | 4×15 | 3 633 | Alfacomp.cz |
| Thermaltake | 680W - W0049 | 680 | 8+8 | automatická | aktivní | 8/4/2/2 | 20+4 | ano | 150×85×140 | ne/ano | 28 | 30 | 14+23+15 | 3 873 | Czechcomputer.cz |



Oddělitelné kabely, zaoblené hrany, tichý chod a velmi vysoký výkon jsou známkou vynikajícího zdroje – Enermax EL500AWT (3 099 Kč)

**Antonín Trčálek**, stálý spolupracovník redakce
V redakci není součástka, která by ušla jeho testům

# Listárna

## Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Jeden dopis vládne všem, jeden jim všem káže. Takové bylo motto redakční schránky v průběhu března, kdy dorazilo mnoho příspěvků, ale jeden nad nimi vyčníval. A aby toho nebylo málo, dostala se k nám (od stejného autora) i zřejmě nejoriginálnější zpověď nazvaná „Zpověď piráta".

### ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Prvního výherce už máme, soutěž ale nekončí! Všichni písalci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

## DOPIS MĚSÍCE

**NEW HOPE**

Vážené Doupátko,

venku je šumno, šedo a vlhko. Šplouchá to tam, zurčí a kape, závěj se rozpouští a v oblacích jako by se převalovalo olovo. Tak nám přišlo jaro, depresivněji než kdy dřív a místo zpěvných hlasů ptáčků nám nadílí štiplavou zimu a závoje kalného deště. Připadám si jako v nedobarveném filmu na Primě, stejně tak plytkým a nezáživným. Dnes ráno jsem si uvědomil, že můj život se klátí po cestičce jako špatně vedená loutka. Vždycky, než se dostanu do koupelny, než si proženu ledovou vodu po tváři a zasklebím se na sebe do zrcadla s neustálou otázkou: „Kdo to sakra je?", vždycky nejdřív zmáčknu ten krásný výčnělek na panelu svého počítače, a když můj miláček zavrní, společně s ním se také toho dne poprvé doopravdy nadechnu.

**[!] A co je horší? Léčba neexistuje. V tvém příkladě se vidím nejen já sám (ještě než opustím ráno svůj pokoj, už se bzukot větráků mého PC nese vzduchem), ale i spousta dalších redaktorů. Je to nemoc...**

To zavání závislostí, ale vězte, tak hrozné to zase není. Jsem jenom z těch, kteří věří v duši strojů, a tak pečuji o ten svůj s láskou a oddaností. Cožpak to není právě ON, kdo mne v těchto šedivých týdnech naplňuje barevnými světy, kdo mne chlácholí, kdo mi dává možnost stát se hrdinou, stát se silou, která hýbe světem? A není to právě ON, kdo mi dává jedinečnou možnost plně ho ovládnout a dělat přesně to, co se mi zlíbí? Ne, není – je to jenom stroj a to si, pánové, musíme uvědomit! Jeho svět je omezený na křemíkové destičky, elektronické vodiče a leptané obvody. To, co je venku za oknem, zakryté šedou clonou deště, to, co se na první pohled zdá jako bezútěšný a nudný kraj – to je svět ... A v kalužích deště a na otřískaných omítkách domů, na nich se odráží skutečné slunce, čpavý a smrdutý vzduch plný motorových emisí, to je život, který vdechujeme. Je to už dávno, co jsem si tohle uvědomil.

**[!] A co má dělat šéfredaktor? Obhajovat virtuální světy, které nabízejí potěchu plně srovnatelnou se skutečnými zážitky, nebo svět, ten realistický prostor kolem nás, který musí mít každá rozumně myslící bytost raději? Zůstanu neutrální – na každém z těch dvou světů něco je.**

Venku je k uzoufání, a tak si sedám ke svému miláškovi a přemýšlím, co dneska podniknu. Je ideální atmosféra napsat dopis, a tak zapínám Word a pouštím se do psaní. Ten dopis bude patřit jisté redakci jistého fenomenálního plátku o počítačových hrách, a přestože by si zasloužil mnohá slova chvály, napíšu přeci jen něco docela jiného. To, jak jste cool a bezva, už sami dobře víte a bylo by to jako nosit dříví do lesa. Neodpustím si ale přece jenom trochu chvály – tak za prvé – máte nejkvalitnější recenze, jaké jsem měl tu možnost číst, je znát, že členové vaší redakce jsou citliví, mladí a vtipní lidé na správném místě. Obsah vašeho DVD je také neuvěřitelně kvalitní – než ho celý prozkoumám, než ozkouším všechny gamesky a dema, uplyne halda času. Takže jen tak dál. Vaše rubriky jsou nápadité a mají obsah, který mě zajímá. V minulém čísle jste uvedli Herní bohy, což byl vynikající nápad – málokdo z hráčů si totiž uvědomuje, že za tou „super pařbou" a „mega gameskou" stojí lidé z masa a kostí a že bez jejich geniálních mozků bychom se dodnes mlátili po hlavách kyjema (zastávám ten názor, že násilí ve hrách slouží k ventilaci vlastní agrese, kterou má každý člověk v sobě zakódovanou a ne naopak). Tak vidíte, i zkušeného pisálka donutíte narušit svůj původní záměr zas tak moc vás nevychvalovat. (a to jsem ani nezmínil cenu :o)).

**[!] Děkujeme, děkujeme, děkujeme. Není to ješitnost, ale slyšet, že plody naší práce se vám líbí – to nám dodává elán a chuť v ní stejně aktivně pokračovat.**

To, o čem jsem ale chtěl psát, jsou hry. A o hrách to vlastně má být, že? Musím říct, že v poslední době mám z nových her rozporuplné pocity. Na jednu stranu jde technologie kvapem dopředu a vizuálně nám tvůrci her a designéři mohou předložit hutnou grafickou podívanou (osobně mě dostala pecka Fahrenheit, kterou dosud považuju za jednu z nejlepších her loňského roku). Na druhé straně tu máme ale trh zahlcený tuctovými hrami, které těží právě z dostupného grafického enginu a vpravdě nám neposkytují žádný hlubší herní zážitek. Strategie jsou překombinované a příliš těžké, dostávají se tak mimo okruh běžných hráčů kteří u compu nesedí šestadvacet hodin denně. Adventury, které jsou mým nejoblíbenějším žánrem, se stále hrnou do sterilního 3D kabátku a zaměřují se hlavně na logické puzzle a skládačky. FPS zase nabírají takové hardwarové nároky, že hráč musí přemýšlet o koupi nové grafické karty. A co je nejhorší – jsou pořád o tom samém. Herní legenda Call of Duty mě ve své době ohromila svou atmosférou a propracovanými detaily. Ale to je dnes úplně běžná záležitost a nové prvky člověk hledá jen dost těžko. Snad bude zase o generaci dál nový Medal of Honor. OK, pánové a dámy z herního průmyslu se snaží, jak to jen jde, o tom není pochyb. Ale co třeba takový Doom 3? Ano – první díl byl vynikající a sám jsem u vražedného masakrování imprků trávil dlouhé hodiny, stejně tak Quake, Unreal a vůbec všechny ty „první" díly herních legend. Jenomže Doom 3 nepřinesl kromě dokonalého enginu vůbec nic nového! Quake IV na tom je o něco lépe, ale pořád je zde to nostalgické chvění, ten pocit, že hry ze Zlaté éry nebudou nikdy překonány.

**[!] Zmiňovat se o třetím díle Doom nebo Quake IV je v redakci Doupěte nebezpečné, protože zastá-**

### ZPOVĚĎ PIRÁTA

Mé jméno Guybrush, mou zbraní jazyk, mým světem ostrov Opičí. Již tomu drahně let, kdy naposled jsem vstoupil v tento svět v prvním a druhém, snad ještě třetím dílu hry ze všech her nejlepčejší. Nemám co s šavlí rozsekat, tak jsem si na svůj ostrov pořídil ten div divů, který všichni piráti mi stále vnucovali. Prý víc než jeden poklad leží v téhle mašince a jenom pár zlaťáků a hurá za slávou a novým světem dobrodružství. Jo – pár zlaťáků, že mě to zruinovalo a moje truhla prázdná jest, toť vedlejší, ale že jsem musel ještě poslední svůj groš a k tomu boty zaprodat, abych alespoň úctyhodnou grafickou kartu měl, to mě tak dopálilo, že ostrov mým hněvem pár nocí burácel! A piráti mi slíbili, že všechny hry, co jich svět má, já od nich budu mít snad skoro zadara. Proklatí bastardi! Kde sakra mám furt brát nový a nový cracky a patche, o klíčích serialových ani nemluvě! Ač pirátem, tak musím hry, bych nepodrazil jejich tvůrce, za drahý peníz stále někde shánět.

A než zas několik královských lodí potopím a z jejich truhlic zlata nakradu, travou a pískem můj stroj zavane a všechny jeho komponenty zestárnou! Proklatý kolotoč... Blesk a hrom, jenž křísl oblohou, déšť zlata v laguně, tím ránem tančím a běžím vstříc zítřkům, neb v zapadlém koutě mého ostrova, co jsem to našel? Doupě! Doupě to plné pokladů, plné všeho, co můj starý brach, ten stroj, co málem krach, ještě stačí utáhnout a do dlouhých dnů osamění zazářil zase monitor! A bude zase znít klapání klávesnic a myška solí nasáklá zas slastně zakníká! A až zas Le Chuck si na mě začne brousit dráp, já nakopu mu zadnici v Counter-Striku! Neb Doupě kromě pokladů pár figlů vždycky naučí, a až zas zahřmí hrom a příboj noci zahučí, já budu dál, věrně a sám si hrát se svým Doupátkem v náručí... A proto se ti šéfe zpovídám, že já – Guybrush, pirát ze všech pirátů – propadl jsem tvému vábení, tak odpusť – a snad mě řádně odmění za tohle dlouhé... řečnění...

**vá oba radikální názory – někteří vydrželi u obou her jen minimum času (moje maličkost), jiní u nich strávili skvělé chvíle (Martin Zavřel, Martin Boček). Co tím chci říct? Co hráč, to jiná nátura a jiné požadavky. Jinak tomu nebude.**

Vůbec za všechny můžu předložit příklad nejokatější – série Settlers, svého času nedostižná budovatelská strategie. To, co nám chlapci z Blue Byte předvedli v pátém dílu, je k pláči. Kde jsou ty roztomilé modré postavičky a malebné domečky, kde je ta krásná nadsázka, kde je piplání města, které se po několika hodinách hraní stane takřka nepřehledným? Se slzou v oku si dnes pouštím také starší adventury od Lucas Artů a nemůžu si pomoct – na Guybrushe nikdo nemá! A svůj podíl na tom všem má i můj věk. Doby, kdy jsem s bráchou na ZX Spektru pařil hry, na jejichž jména si už ani nevzpomenu, jsou pryč a já mám vyšší nároky na zábavu. Přesto se nemůžu zbavit pocitu, že se ze světa počítačových her vytrácí charisma osobního přístupu – vývojářské týmy dnes čítají stovky lidí, stojících v pozadí a pracujících na tom svým písečku. Pryč je Vochozka, ten Vochozka, který uvedl hráče v úžas Tajemstvím oslího ostrova…

Zatlačím nostalgickou slzu a pustím si GUN. Po chvilce hraní se ale vracím k Monkey Islandu, protože GUN je vážně docela slátanina a byla to opravdu ztráta peněz… Přejme herním vývojářům více snahy dát do hry něco víc, než jen špičkovou grafiku, nejnovější pixel shadery a převratné herní systémy. Zatím ještě pořád existuje naděje…

*J. B. Silverback*

**[!] Naděje stále existuje. Bylo by chybou tvrdit, že dnešní hry jsou jiné. Jiný je jejich svět. Pryč jsou doby nadšenectví a titulů, vytvořených z prosté radosti. Herní průmysl již není v plenkách, jde v něm o peníze a stejně jako u filmu nebo hudby komerce vládne světu. Ale stejně jako ve zmíněných případech i mezi hrami se najdou nadšenecké projekty, které královsky pobaví. Naposledy rád vzpomínám na Geometry Wars na Xbox 360 – za pár kaček dostal člověk hru, která mu připomněla staré dobré automatovky. Takže pryč se zoufalstvím: dobré hry jsou a budou.**

**Děkujeme za dopis i zpověď, obě vyčerpávající a bohaté. Odměna? Doživotní předplatné Doupěte konečně našlo svého majitele.**

### POZDRAVY Z VÝCHODU

Vážená redakcia Doupě, chcel by som povedať, že ste najlepší časopis na Slovensku a hlavne v Česku. To, že Vám to hovoria asi tisíce ľudí, má určite svoje opodstatnenie. Moje je nasledujúce:

Cez leto som nesedel doma za svojou PC machinou, ale odišiel som na letnú brigádu do stovežatej Prahy. Robota bola síce o ničom, ale to, čo ma tam postihlo, tak to som rád. Dostal som svoju prvú zálohu a vydal som sa na nákup do nemenovaného hypermarketu, kde mi hneď udrelo do oči niečo divné. Pozerám Tennis Masters Series, myslím si, super konečne vydali aj nejaký tenis. Myslel som si však, že je to Score alebo Level, ale keď som si všimol, že nápis zhliada názov Doupě, tak som začal rozmýšľať, či to nieje podvod. Nechápal som totiž, že Doupě už má papierovú podobu. Druhý šok nastal, keď som videl cenu (myslím že to bolo 79 Kč). Po zhliadnutí časopisu som sa rozhodol, že hneď ako sa vrátim späť na Slovensko, tak si kúpim predplatné. Medzitým som si však všimol rôzne výpredaje, kde som si mohol hneď kúpiť dokonca 2 staršie čísla za cenu jedného. Moje investície tak putovali hlavne na staršie čísla. Celkovo som si za necelé 2 mesiace priniesol z Čiech asi 11 časopisov Doupě a bol som veľmi spokojný. Bol som dosť sklamaný, keď som zistil, že Vaša redakcia sídli až v Brne. Chcel som ju veľmi vidieť v Prahe, no namiesto toho som tam videl iba tie hlupe redakcie Score a Level.

**[!] Brno je ale vaší slovenské domovině nepochybně blíž, a protože už jednou je naší domovinou, rozhodně ho vyměnit nehodláme. Máme ho rádi :-).**

Po návrate domov sa však, žiadne predplatné Doupě nekonalo, lebo ako obyčajný študent z východu(chudobného) Slovenska som svoje prvé zarobené peniaze musel investovať do rodiny a do splátok za notebook. Od príchodu na Slovensko (september 2005) som nové Doupě nevidel až do marca tohto roka, lebo pochádzam z mnohopočetnej rodiny a nájsť si financie je ťažké, keďže ešte teraz splácam svoj notebook. Marcové číslo ma nesmierne potešilo hrou Arcanum. Ja totiž zbožňujem Fallout a Arcanum mi ho pripomína až veľmi. Som rád, že sa mi dostala do rúk táto hra, ale som aj smutný, lebo za tie peniaze som mal ísť na malú exkurziu, a tak budem musieť sedieť v škole sám, ale aj s dobrým časákom. Na záver by som chcel povedať, že u mňa aj mojich kamošoch ste zabodovali na plnej čiare. Ste o 1 000 000 % lepší ako ostatné časáky a hlavne lepší ako Gamestar. Verím, že tento e-mail bude asi len ležať medzi ostatnými otravnými dopismi, ale moje hráčske srdce by bolo strašne rado, kebyže ste mi aspoň odpísali na môj mail. Viete, ja som totiž ešte nikdy nepísal dopis pre redakciu. Pozdravujem celú redakciu Doupě a všetkých, ktorí Vás milujú.

PS: Najprv som chcel psát česky, no nakonie som sa rozhodol, že ako Slovák by som mal písať po slovensky, aj keď som si v Prahe zvykol na češtinu, ktorú používam doteraz.

**[!] Nikdy neuškodí procvičit si také slovenštinu, které snad každý Čech, Moravan i Slezan bez problémů rozumí. Děkujeme za pěkné pozdravy z východu a budeme se snažit, aby i na Slovensku hvězda Doupěte zářila.**

### POEZIE NA ZÁVĚR

Ahoj redakce, svůj „vztah" k vašemu časopisu bych vyjádřil asi následovně:
Nechovám se hloupě,
čtu časopis Doupě.
Je tam spousta čtení,
nic lepšího není.
Bohužel nemohu si stále číst,
musím také občas jíst.

Čest Vaší dobré práci.
PS: Líbí se mi, že recenzujete i gamesky, které nejsou určeny pro „konzumní" publikum, ale mají také své neoddiskutovatelné kvality, jako např. v čísle 2/2006 recenzovaná hra Down in Flames.

*J. Pačes*

**[!] A to je konec přátelé. Troška milé poezie zpříjemnila nabitou listárnu a já se těším na tu další, kde mi jistě připravíte nepříjemné dotazy k zodpovězení. Jen do toho!**

## MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

## MIKROSKOP – CHMATÁKOV ONLINE

Dnešní recenze nebude obyčejná. Chamátakov Online je totiž neustále se vyvíjející freewarové MMORPG, na které se díváte z izometrického pohledu. K tomu, abyste se stali jejím hráčem, nepotřebujete mít velké zkušenosti z jiných online her.

Po výběru postavičky a jména se objevíte na ostrově, který je obklopen mořem. V inventáři máte rybářský prut a 100 peněz. Rybaření je jednou z nejzdlouhavějších a nejméně výnosných činností ve hře (pokud nemáte vysoký skill). Nicméně ji ze začátku podstoupí téměř každý (pokud vám někdo nepůjčí peníze). Chycené ryby prodáváte za peníze u místního rybáře.

Za vydělané peníze si můžete koupit například sbíječku. Těžba naopak vydělává skoro nejvíce. Za necelý týden hraní dosáhnete klidně i maximálnié hranice schopností, a tak můžete těžit různé krystaly a rudu, které prodáváte u místního dělníka za mnohem vyšší hodnotu než s počátečním skillem. A tak je to ve většině činností. Za prodej předmětů získáváte peníze a za ty si pořizujete různé věci. Čím vyšší máte skilly, tím se stáváte lepším v různých schopnostech, mezi které patří například přesnost střelby, zmíněné rybaření a těžba, dřevorubectví atd.

Kromě hráčů pobývají ve Chmatákově také místní obyvatelé, kteří vám prodávají nástroje a zbraně, ale také od vás věci kupují (ulovené ryby, vytěžené krystaly atd.). Je zde i banka, kde si můžete uchovat předměty z inventáře. Dále obchody se zbraněmi, kovářství a nechybí zde ani hospoda, kde prodají pivo i nám mladistvým;-). Ve hře se nachází i jednoduchý chat, který se vždy hodí.

Když zemřete, stanete se duchem a vaše věci z inventáře zůstanou na místě, zatímco peníze a náboje zůstanou u vás. V nemocnici vás MUDr. Manfréd oživí a můžete si zde zakoupit i lékárničku.

I když je Chmatákov stále ve stavu vývoje (téměř každým dnem je zde nějaká novinka) a server nejede nonstop, hru každému doporučuji. Klienta si stáhnete na chmatakov.ceskehry.cz (v současné době má velikost asi 3,5 MB).
Hodnocení: **7,5**

*Lukáš „Lucommander" Malý*

**Plné hry**
Singles CD 1
Archangel CD 1
Street Bike Fury CD 1
Rocky 3D CD 1

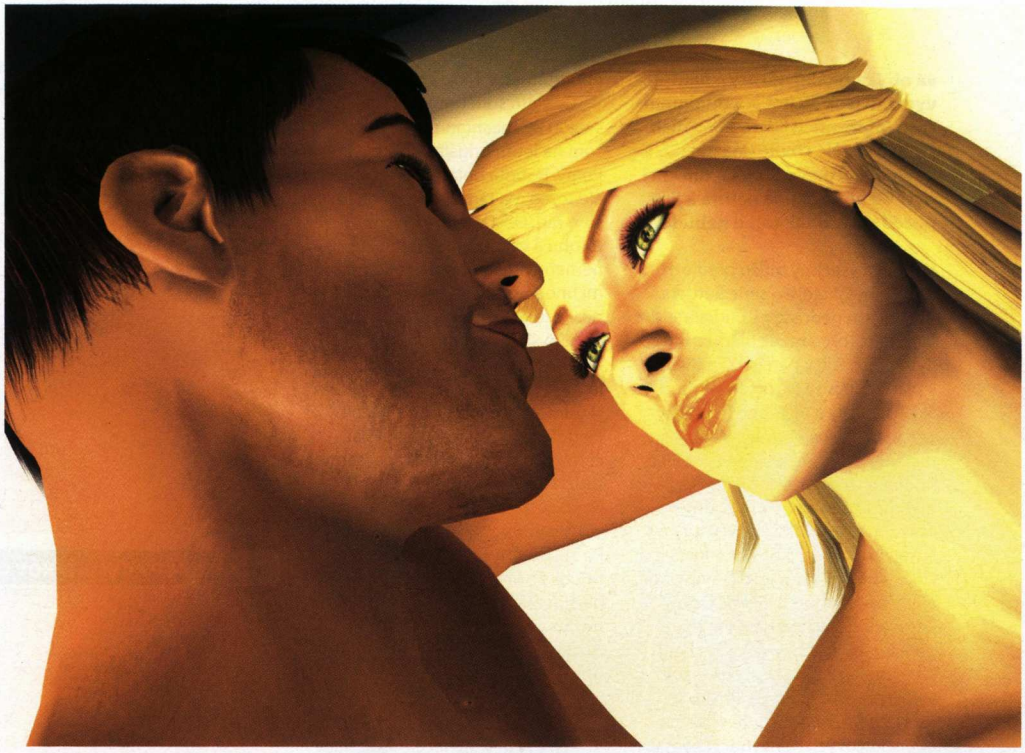
**Demoverze**
Act of War: High Treason
Air Conflicts
Black & White 2
Conflict Global Storm
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Gods: Lands of Infinity
Ice Age 2
Knights of the Temple 2 CD 1
Spellforce 2: Shadow Wars CD 2
Übersoldier
WarPath
WWII Tank Commander
X3: Reunion

**Video**
2006 FIFA World Cup CD 2
Archlord
Battlefield 2: Euro Force
Battlefield 2142 CD 2
Crysis
Emergency 4
FIFA Street 2
Fire Department 3
Heroes of Annihilated Empires CD 2
Hitman: Blood Money CD 2
Medal of Honor: Airbone CD 2
Paraworld
Rise of Legends
Splinter Cell: Essentials
Superman Returns: Videogame
Stranglehold
Terraformations
Tomb Raider: Legend
Warrhammer: Mark of Chaos

**Bonusy**
Real GTA
Longwoodov komplex
Renovation
World Cyber Games
Trackmania Nations čeština
Scorpions WinCheater
ABCgames Cheater

**Patche**
Darwinia
Hammer & Sickle
Keepsake
Quake 4
Star Wars: Empire at War
The Sims 2: Open for Business
Tycoon City: New York

**Screenshoty**
Back to Gaya CD 2
Far Cry Instincts CD 2
Final Fantasy XI CD 2

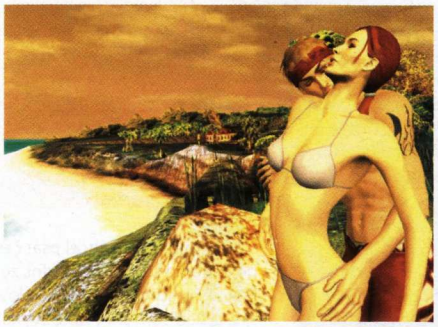


# Singles: Flirt up your Life

**Strávili jste hromadu času u The Sims, kteří vám ale začali připadat nudní? Potom nasměrujte svou pozornost k Singles! Tento titul nabízí vše, co vám více či méně sterilní The Sims odepřeli – pořádné milostné románky, vztahy plné vzrušení, erotiky a samozřejmě i sexu. To vše jsou Singles: Flirt up your Life.**

Ve hře dostanete jedinečnou možnost sledovat rozvíjející se vztah Mika a Lindy (případně dalších postav dle výběru), kteří se právě nastěhovali do nového bytu. V něm budete spolu s nimi zažívat jak každodenní rutinu sestávající z vaření či uklízení, tak i nečekané situace, bouřlivé večírky, ubrečené hádky a romantická usmiřování. Zapomeňte na otřepané hledání VyVoleného, scénář na tuto reality show můžete napsat vy sami!

Na úplném počátku je třeba začít výbavou bytu, nákupem nábytku a jiných podobných věcí. Ve hře je k dispozici celkem 12 různých mužských a ženských postav, tudíž se nemusíte bát, že by vám náhodou ten chlupatý rocker s tetováním na levém lýtku příliš neseděl. Každá z postav disponuje propracovaným systémem osobního vývoje, tudíž dojde i na několik prvků známých z RPG her. Navrch toho všeho vám Singles nabídnou opravdu pěknou, realistickou grafiku a na rozdíl od The Sims bez cenzury.

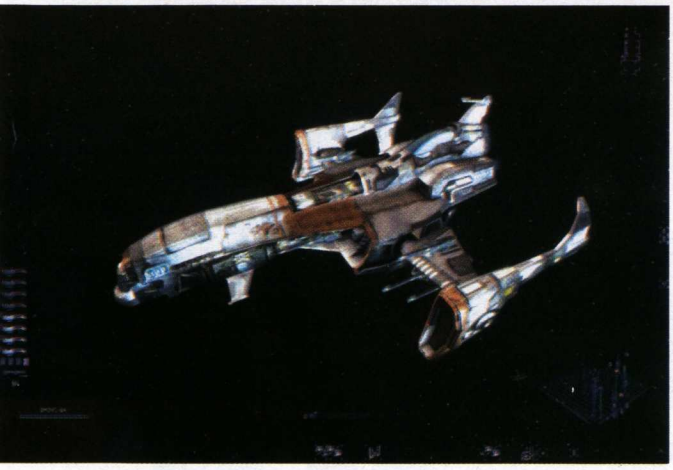


**Verze** Česká
**Výrobce** Rotobee
**Datum vydání** 04/2004

**Minimální požadavky**
Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 2 s 32 MB paměti, zvuková karta, Windows Me/2000/XP

**Doporučená sestava:**
Procesor 1,5 GHz, GeForce 4 s 256 MB paměti, 512 MB RAM, zvuková karta s podporou 3D zvuku, Windows Me/2000/XP

**Ovládání:** The Singles se ovládají myší, pro více informací doporučujeme pročíst manuál (v češtině) přiložený ke hře.



**POSAĎTE SE A KOUKEJTE**

Kromě mnoha demoverzí se tento měsíc dostalo na bezpočet parádních trailerů a jiných videí z připravovaných her. Z příslušné sekce na našem DVD si tak můžete pustit například úchvatné záběry z připravované strategie Paraworld, hned několik filmečků z chystané fotbalové simulace 2006 FIFA World Cup anebo třeba se zatajeným dechem sledovat budoucnost akčních her prostřednictvím nahrávky z enginu hry Crysis.

**HRAJTE, CO TO DÁ!**

Málokterý měsíc byl na demoverze tak bohatý jako právě ten minulý. Na aktuálním Doupě DVD se proto kromě perfektní plné hry skví hned 13 hratelných demoverzí, z nichž si vybere každý. Potěšíme milovníky bezhlavých akcí, poklidné strategy, fantaskní dobrodruhy či militaristicky založené puntičkáře. Z akčního žánru stojí za vyzdvihnutí sice starší, ale kvalitní Conflict Global Storm, nadějně vypadající řežba WarPath nebo třeba alternativně-historický Übersoldier. Dozajista se nespletete ani u Full Spectrum Warrior: Ten Hammers či opozdivší se demoverze na druhý díl Black & White. Každopádně povedených věcí je tentokrát více než dost, proto se nemusíte ani v nejmenším obávat nudy.

**BAVTE SE NA MAX**

Na milovníky přidané hodnoty v podobě nejrůznějších módů do her se také nezapomnělo – protentokrát jsme sáhli po osvědčené klasice v podobě modifikace Real GTA pro Grand Theft Auto, několika nových misích jménem Longwoodov komplex pro slovenského Chasera či módu Renovation pro Icewind Dale. Vedle toho samozřejmě nechybí přehršel povedených wallpaperů, obrázků z připravovaných her a samozřejmě vyhrazený prostor naplnily i oblíbené programy s cheaty. Jak vidíte, aktuální Doupě DVD doslova praská ve švech, proto na nic nečekejte a rychle jej vložte do mechaniky.

Stranger CD 2
Table Tennis CD 2
War Front CD 2
X-Men 3 CD 2

**Wallpapery**

Age of Pirates CD 2
Dragonshard CD 2
EverQuest 2 CD 2
Full Auto CD 2
Gears of War CD 2
Kameo: Elements of Power CD 2
LOTR: BfME2 CD 2
Need for Speed: Most Wanted CD 2
Street Fighter CD 2

**Trailery**

Cars
Down in the Valley
Fast and Furious 3
Happy Feet
Ice Age 2
Kinky Boots
Mission Impossible 3
Rocky Balboa
The Da Vinci Code
Trust the Man
X-Men: The Last Stand

**Servis**

Adobe Acrobat Reader CD 1
Codec Pack All in 1 CD 1
DirectX 9.0c
HyperSnap DX
IrfanView CD 1
MicroDVD CD 1
Nero 6 Ultra Edition
QuickTime Alternative
ScummVM emulátor
Total Commander

**Ovladače**

ATI Catalyst 6.2 WinXP CZ
ATI Catalyst 6.2 Win 2000
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Center
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Panel
nForce v5.10
nForce4 6.56 64-bit Beta
Nforce4 6.39 W2K
NForce4 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 71.89
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 73.00 BETA
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 77.72
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 77.72 64bit
nVIDIA ForceWare 9x/Me 77.72
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 78.01
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1
VIA Hyperion 4in1 Pro 5.07A

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
RISE OF LEGENDS

# Květnové Doupě již brzy uvede herní trhák:

## Statečná studentka v soukolí několika světů

Vychází už 10. května!

**Plná hra zdarma: Gooka 2: Záhada Janatrisu**
**Česká adventurní klasika ZDARMA na CD/DVD!**

## Souboj Zoë Castillo z pokračování skvělé adventury Dreamfall: The Longest Journey se strategickými legendami

**Zvítězí v přímém souboji upovídaná studentka, nebo pokračování slavných strategií? Recenze najdete v květnovém Doupěti!**

SEZNAM INZERENTŮ:


Cenega Czech ..... 2. obálka
CD Projekt ..... 4. obálka
CD Projekt ..... 7, 33
Computer Press ..... 12, 29, 45, 67, 76, 92
Future Games ..... 39
InternetShops ..... 73
Pafaas ..... 69
Progamers ..... 3. obálka
Svět knihy ..... 41
TN Trade ..... 37


Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

# CYBER ULTIMATE ONLINE GAMING CAFE

AMD 64 Athlon FX

LYNX

Canon

České radiokomunikace

EA ELECTRONIC ARTS

Microsoft

invox

digitex

EIZO

eset

Logitech

SAPPHIRE

CISCO SYSTEMS

GRAPHICS BY ATI

DOUPĚ

PROGAMERS

CYBER ULTIMATE ONLINE GAMING CAFE

PG24

BVV Veletrhy Brno

## CYBER PARTY

- CELONOČNÍ PAŘBA V PG CYBER CAFE
- REZERVACE PC OD 150,-/noc
- VSTUP ZDARMA
- PŘÁTELSKÉ CENY OBČERSTVENÍ

**VÍCE INFO NALEZNETE NA WWW.PGCC.CZ**

## PREPAID CARDS

- BUĎTE PÁNEM SVÉHO ČASU
- HRAJTE JIŽ OD 15,-/HOD.
- VYUŽIJTE PŘEDPLACENÝCH KARET

**AMD PG CYBER CAFÉ**
Palác Flóra - Praha 3
Village Cinemas Anděl - Praha 5
Nový Smíchov - Praha 5
Prodigy - Praha 6
Palace Cinemas Olympia - Brno
Babylon - Liberec

**PG CYBER CAFÉ**
HUSTOPEČE - Oxid Game Club
OLOMOUC - Olomouc City
TŘINEC - Ace-COM
VELKÉ BÍLOVICE - Oxid Game Club
ZLÍN - AVEX & GAME

**BILEK@PROGAMERS.CZ**
**TEL. : +420 233 324 207**

**WWW.PGCC.CZ**

Nadešla nová éra strategických her. Ponořte se do autentického světa „pravé fantasy“ série, jež svého času určovala podobu celého žánru, a vychutnejte si nádherné 3D grafické zpracování nové generace, revoluční strategické souboje, inovativní prvky ve hře více hráčů a návykové RPG prvky. Nechte se pohltit pokračováním nejpopulárnější a nejprodávanější herní série v České republice!

**Hra vychází v kompletní profesionální české verzi!**

PC DVD ROM

intel

NIVAL INTERACTIVE

CDPROJEKT

UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.